U

#18 diciembre 1999
695 ptas.

¡112 PÁGINAS!
¡EXTRA!

ALAN MOORE

LA MALA PENA

AÑO 0

EL PRINCIPIO...

SANTIAGO SEQUEIROS

La Mala Pena.
Comic-book, 32 páginas.
Blanco y Negro.
325 ptas.
Septiembre 1999

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Fax: (91) 388 91 40 - 388 94 53
Caballero, 85. 08029 Barcelona Tel: (93) 405 33 65 Fax: (93) 322 58 91
WWW.distrimagen.es e-mail: pedidos@distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

U
#18
DICIEMBRE 1999

EDITA
La Factoría de Ideas

DIRECCIÓN
Santiago García

COLABORAN
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Luis Bustos, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Eduardo García Sánchez, Antoni Guiral, Ray Mescallado, David Muñoz, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Óscar Palmer, Jaime Rodríguez, Enrique Vela, Yexus

DISEÑO Y MAQUETA
bruce d. triton (agradecimiento especial a Luis Bustos)

PORTADA
1-Ilustración promocional de *The League of Extraordinary Gentlemen*, por Kevin O'Neill. 2-Ilustración original de Álex Fito.

© de todos los textos e ilustraciones, propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Autopublish

IMPRENTA
Graficinco

DEPÓSITO LEGAL
M.8040-1999

CONTACTOS
U
c/Embajadores 62, 5º 5
28012 Madrid
u@dreamers.com

La Factoría de Ideas
c/Ulises 91
28043 Madrid
dm@distrimagen.es
tlf.: 91 388 98 98
fax: 91 388 91 40

SUMARIO

4 LA PRIMERA REGLA DEL CLUB
Tras una ausencia de varios meses, volvemos con algunos cambios. Había cosas que explicar, y nos hemos sacado de la manga este texto editorial para hacerlo.

6 EL PRIMO AMERICANO
Sigue escribiéndonos desde su patria, aunque a veces sea difícil saber cuál es exactamente.

10 EL CHIVATO: ED BRUBAKER
De luminaria alternativa a gran promesa del nuevo género negro. Óscar Palmer nos explica cómo se hace ese trayecto.

14 ALAN MOORE
Su solo nombre impresiona, y el 2000 va a volver a ser su año en España, gracias a la publicación de *From Hell* y los ABC Comics. Jaime Rodríguez superó el temor natural al Gran Guionista para enfrascarse con él en una conversación a fondo. **40 FROM HELL: FRAGMENTOS** Francisco Naranjo hace una primera aproximación a la saga de Jack el Destripador, la opus magna de Moore... **44 FROM HELL Y LA CRÍTICA DE LA CULTURA NACIONAL EN ALAN MOORE** ...y Ray Mescallado remata la faena con analizando todos los frentes. **60 EL ABECEDARIO DE LOS SUPERHÉROES** Pero a Moore le siguen gustando los superhéroes, ¿o no?, se pregunta Trajano Bermúdez. **70 MOORE ALTERNATIVO** Nuestro hombre es demasiado polifacético para amoldarse a etiquetas. ¿Sabían que también hace tebeos *indies*? Óscar Palmer, sí.

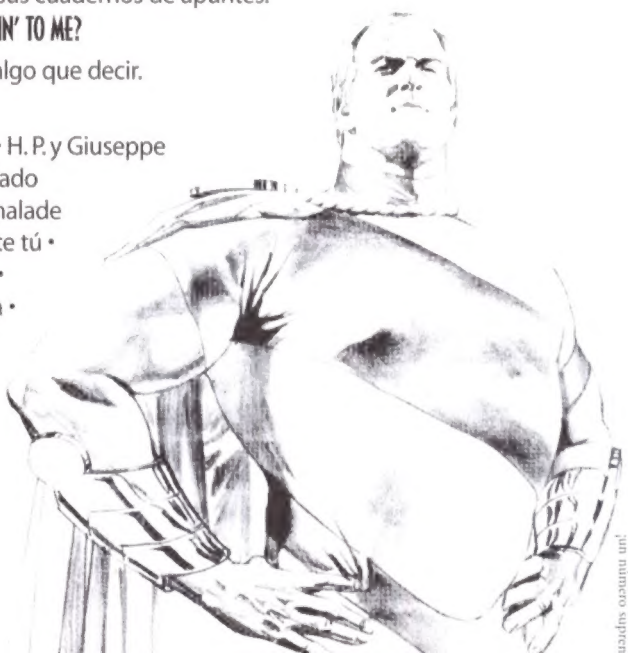
76 TIERRA DE GIGANTES: JULES FEIFFER
Asombra que figuras de tal calibre sean casi desconocidas en nuestro país. Francisco Naranjo hace lo posible por remediarlo.

80 PORTAFOLIO: ÁLEX FITO
Nos entusiasmó y emocionó con su *Raspa Kids Club*. Óscar Palmer ha saqueado sus cuadernos de apuntes.

90 ARE YOU TALKIN' TO ME?
Siempre hay algo que decir.

96 RESEÑAS
Heptamerón • H. P. y Giuseppe Bergman • El lado oscuro • Marmalade Boy/Solamente tú • La Mazmorra • Pantera Negra • 300

112 TIRAS
En una página muy, muy lejana...



¡un número superlativo!

LA PRIMERA REGLA DEL CLUB

¡Hola!
¿Hay alguien ahí?
Eoooohhh...
¡Perdón por el retraso!
Sí, sí, ya sabemos que llegamos tarde, pero vaya, creemos que el retraso está justificado y, en última instancia, lo fundamental es que al final hemos llegado, ¿no? En contra de las previsiones más pesimistas, el *U* sigue existiendo, lo cual no deja de ser asombroso como fenómeno de la naturaleza. No sólo sigue existiendo ahora mismo, sino que seguirá existiendo durante el año 2000, si el mundo no se ha ido al garete esta Nochevieja. Así que nuestra ausencia de las librerías especializadas durante estos últimos meses ha sido sólo una vulgar demora. Sin embargo, ha sido la primera demora desde que empezamos con esto, y ha sido prolongada, y el *U* es diferente a su regreso. Todos estos elementos nos han hecho pensar que se hacía necesario algo que en sí mismo no nos hace ni pizca de gracia: un texto editorial hablando de nosotros mismos.

Y ya que vamos a hacerlo, empecemos por el principio. El fanzine *U* -vamos a olvidarnos definitivamente del apellido *Hijo de Urich*, al que el desuso ha hecho obsoleto- tuvo su primera aparición en el verano de 1996, como panfleto fotocopiado en blanco y negro -incluida la portada- de 22 páginas. Aquel número, que ostentaba una cubierta muy playera de Luis Bustos -creo recordar que la cosa acabó saliendo en septiembre- era simplemente un manojo de reseñas varias divididadas por zonas geográficas (incluíamos incluso Oceanía, ejem). Evidentemente, lo hicimos sólo por divertirnos, por pasar el rato y porque nos gusta jugar a las revistas en todos sus pasos. Nos pagamos 100 ejemplares y la gente de Camaleón -supongo que *todavía* se acuerdan de ellos, ¿no?- nos pidió que hiciéramos 100 más para distribuirlos por su cuenta. Sorprendidos por ese interés, los hicimos. Camaleón no sabía aún que no se debe dar pie a un idiota: se aprovechará de la situación. En vista de que alguien nos hacía caso, decidimos seguir jugando, pero si era posible con juguetes mejores y más divertidos. Hablamos con Juan Carlos Gómez y Álex Samaranch -por entonces, ellos eran la empresa- y descubrimos que Camaleón nunca decía que no: accedieron a convertir el *U* en revista bajo su sello editorial. Tendríamos imprenta, portada a color, distribución normalizada en librerías especializadas... ¡vaya, todo como si fuéramos una revista de verdad! En aquellos momentos, Camaleón ya publicaba *Slumberland* -llevaba año y medio de existencia- y nuestra aparición como revista "gorda" -cuando sólo teníamos 48 páginas, es para mondarse-, "pesada" y bimestral -éste es el único adjetivo que no necesita comillas- podía interpretarse como un intento de establecer la perfecta complementariedad de aquella publicación de información mensual inmediata. Podía interpretarse así, pero en realidad se trataba de que estábamos haciendo lo que más nos gustaba hacer, sin que nadie nos dijera absolutamente nada al respecto y sin que nosotros nos planteásemos otra cosa que la emoción de ver el juguetito cuando salía de imprenta.

Ésa fue la constante de toda nuestra trayectoria en Camaleón, que consta de 13 números publicados entre noviembre de 1996 y noviembre de 1998. De forma absolutamente natural, nos complementábamos con las otras revistas de la casa -contemos también al *Neko* y, a partir de cierto momento, al *Dolmen*-, nadie nos decía jamás nada sobre los contenidos de la revista y el escaso dinero que percibíamos ocasionalmente se nos iba en viajes (Max, Pacheco, Gallardo, Ibáñez...), facturas y demás gastos necesarios. Una noche, nos fuimos a cenar todos juntos con los beneficios del *U*. Aún no hemos repetido ese lujazo.

Increíblemente, nos ganamos 1.500 lectores. Suficientes para ir tirando, suficientes para que el editor no nos mandara a paseo y tuviéramos que volver a recluirnos en nuestra fotocopiadora, suficientes para sentir que hay alguien al otro lado. El mundillo del cómic cometió la misma insensatez que Camaleón: empezó a hacernos caso. Nosotros, sin embargo, seguimos sin hacer caso a nadie, hasta que causas de fuerza mayor reclamaron nuestra atención: la quiebra de Camaleón nos dejaba en la puta calle. Habría sido un momento excelente para dejarlo, pero a nadie le gusta abandonar en mitad del polvo, ¿no? O sea -qué basto soy-, que estábamos demasiado excitados como para pensar en las consecuencias. Aún teníamos tiempo libre y ganas de tocar unos cuantos temas, así que, ¿por qué íbamos a dejarnos llevar por la cordura y retirarnos de escena?

Al acuerdo con La Factoría de Ideas llegamos muy rápidamente. Tanto, que pudimos sacar el siguiente número sin perder nuestra intachable cadencia de salida. Y así seguimos durante los meses siguientes. En los números 14 (enero 1999) al 17 (julio 1999) se han podido apreciar, además, mejoras en la calidad de producción tan vistosas como son el lomo o el barnizado en las cubiertas. Todas ellas, agradecido regalo de

la editorial. Nosotros, una vez más, hemos seguido a nuestra bola, preocupados únicamente de pasárnoslo bien haciendo esta cosilla.

Hasta que el asunto dejó de tener gracia. No nos engañemos: para que hacer el *U* sea divertido, el *U* tiene que quedar bien. Y para que el *U* quede bien, hay que echarle muchas, muchas horas. Me resisto a llamarle trabajo -si no lo hacemos por un sueldo, sólo puede ser diversión-, pero desde luego que se te va el tiempo. Y con el paso de ese tiempo, muchos nos hemos ido haciendo hombrecitos de provecho que cada vez hemos tenido que atender a más cosas y... bueno, ya se imaginan el final de la historia. Este año llegó un momento en que hacer el *U* era un agobio contrarreloj, no estábamos seguros de que el resultado final nos dejara contentos y el juego, en fin, amenazaba con volverse aburrido y hasta chungo. Es decir, queríamos seguir haciendo el *U*, como siempre; pero ya no podíamos seguir haciéndolo como siempre.

Entonces, no es que nos hayamos tomado un periodo de reflexión ni nada parecido. Es que hemos tardado todos estos meses -el nº 18, siguiendo la antigua periodicidad, tendría que haber salido en septiembre- en preparar el *U* que tienen en las manos. Ni más, ni menos. Y vistas las circunstancias, nos ha parecido oportuno variar las reglas del juego, para que se adapten mejor a cómo son ahora los jugadores.

La primera regla del juego sigue siendo la que era: esto es un fanzine que hacemos para divertirnos, y todo lo que vaya en contra de ese afán de diversión, no nos sirve para nada. Por tanto: si sacarlo cada dos meses nos va a traer por la calle de la amargura, no los sacaremos cada dos meses, y punto. Entonces, ¿cuál es la nueva periodicidad del *U*? Lo diría si lo supiera, pero mentiría si dijese que trimestral o algo parecido. La verdad es que puede que sea así o que sea otra vez bimestral, o que... en fin, que será según las circunstancias. Eso sí, pueden estar seguros de que el *U* no se deja de la mano de dios y que estamos constantemente trabajando en él, así que confiemos en que los periodos de espera no se hagan demasiado largos. Por ejemplo: nos gustaría sacar otro número en marzo y el siguiente en el Saló de Barcelona. Nos *gustaría*, ¿eh?

Más: si hay secciones o artículos que nos cuesta verdadero esfuerzo -o disgustos- hacer, y sólo hacemos porque consideramos una parte interesante del juguete-*U*, vamos a pasar de esos "sacrificios" para concentrarnos en cosas que nos exijan menos sufrimiento. Las circunstancias nos han puesto a huevo desembarazarnos de la sección de noticias y demás temas relacionados con la actualidad, que siempre son durillos de hacer. Primero, porque saliendo cada tres meses o cada dios sabe cuándo, no tiene mucho sentido seguir la actualidad. Segundo, porque ahora mismo existen un montón de revistas de información y actualidad mensual que no había en los tiempos de Camaleón. Acudan a ellas para seguir el día a día, nosotros nos vamos a recluir en nuestra torre de marfil y nuestras manías favoritas. El que quiera venir, que venga, y el que no, que se entretenga con lo suyo. Mientras siga habiendo 1.500 almas -o las que hagan falta para no arruinar al editor- con ganas de seguirnos el rollo, nosotros vamos a seguir tirando, porque tenemos pensados temas como para cuatro años de fanzine. (Un inciso: a pesar de las apariencias, somos más fanzine que nadie; aquí no se pretende ganar un duro. Por cada número, el *U* cobra como precio global y total 70.000 pesetas brutas, que evidentemente se van en gastos, y normalmente los miembros de la redacción tienen que poner algo de su bolsillo; hacer estas cosas cuesta dinero. Eso sí: como nunca hemos sido afines a la estética ni la ética fanzinera, algún despistado se puede confundir. Dejémoslo, entonces, en que somos una revista hecha por afición). ¿Llegarán ustedes a verlo? Hombre, si hemos sobrevivido a lo que hemos sobrevivido, si aún no nos hemos caído de la higuera, yo confío en que sí. Sobre todo, si nos seguimos divirtiendo. Y les aseguro que este número ha sido agotadoramente divertido de hacer. Confío en que sepan apreciarlo teniendo el valor de apoquinar las 695 pelas del ala que les soplamos. Pero claro, son ya 112 páginas -agradecemos a La Factoría de Ideas su comprensión hacia nuestras caprichosas necesidades- y el papel cuesta. En fin, que si ahí fuera no han perdido la ilusión, aquí dentro sigue el cachondeo, aunque sea de otra forma. ¿Todos de acuerdo?

¿Eh?

Eoooooohhhhhhh U

el primo americano

UNA COLUMNA DE RAY MESCALLADO

LA ARMADA ESPAÑOLA Y LA IMAGINACIÓN COLONIZADA

Carlos Pacheco ha terminado el impresionante *Siempre Vengadores* y se dice que será el próximo dibujante de *Cuatro Fantásticos*. Germán García está trabajando ahora mismo en Superman con el guionista Joe Kelly. Óscar Jiménez acaba de terminar el muy promocionado *Contest of Champions II*. Podría mencionar otros nombres que deberían resultar familiares a los lectores de *U*, como Javier Pulido y Pasqual Ferry, pero creo que ya está claro lo que quiero decir. Los dibujantes españoles están dejando huella en el mercado americano, especialmente en el *mainstream*... Y puede que os hagáis la siguiente pregunta: ¿Qué opinan los lectores americanos de este flujo de autores extranjeros, lo que algunos llamarían la "Armada Española"?

Bueno. Contestaré a esa pregunta con mi propia pregunta: ¿Cuántos de vosotros sabéis –o, ya puestos, os importa lo más mínimo- que soy filipino-americano?

No, en serio. Nací en Manila y emigré a los Estados Unidos con tres años. A simple vista, eso es tan significativo para esta columna como mi altura o mi calzado favorito. Los americanos viven en una sociedad neo-liberal cada vez más falsamente tolerante: la indiferencia hacia los matices de color es una parte conveniente del educado discurso cotidiano. "No importa que seas negro, moreno o blanco, lo que importa es lo que digas y cómo lo digas." Lo que da por sentado que lo que la mayoría de la gente dice no está influido por la raza o el etnicismo. Y en mi caso, la cuestión se complica aún más: reconozcamos que mi apellido español (que alguna vez me han dicho que suena italiano, debe de ser por la doble ele) es un buen camuflaje. Pocas personas observan el nombre "Mescallado" y piensan, "Puede que sea asiático-americano," especialmente cuando se tiene un nombre tan genérico como Ray. Y para ser sinceros: ¿Cuántos de vosotros pensabais que yo era un compatriota vuestro, un español? ¿Importa acaso que no lo sea?

Capitán América, por Jack Kirby

Mi posición en el mundillo del periodismo sobre cómics es bastante curiosa si tenemos en cuenta factores como la historia mundial y el origen étnico. Las Filipinas fueron colonia española hasta la guerra entre España y Estados Unidos (aproximadamente en la misma época en que debutó Yellow Kid), y a partir de entonces el archipiélago se convirtió en colonia de Estados Unidos. Filipinas obtuvo la independencia definitiva tras la Seguna Guerra Mundial, aunque los EE UU mantuvieron bases militares en Filipinas hasta hace muy poco. El tópico que se suele decir sobre Filipinas es que pasó "cuatrocientos años en un monasterio español y cuarenta años en Hollywood", y los restos de ambas fuerzas colonizadoras aún seguían siendo evidentes cuando volví allí hace diez años para estudiar. Puedo dar fe de que existía un subtexto esquizofrénico en la cultura filipina que me encontré, una cultura enamorada del catolicismo español y del oropel americano, pero que también irradia el feroz orgullo de una identidad "filipina" auténtica.

Y si lo que buscas es oropel americano barato pero de una cualidad poderosamente visceral, los superhéroes no son un mal punto de partida. Puede que no tengan las mismas resonancias culturales que el Hombre de Marlboro o *Dallas*, pero tienen cierto caché. Se podría replicar que "Los superhéroes son fantasías de poder adolescentes y masculinas, no programas ideológicos." Pero los programas ideológicos a menudo son fantasías de poder adolescentes y masculinas. Aún más, el superhéroe es una figura de poder bruto que sirve a una causa moral superior: la verdad justifica la fuerza, el mismo impulso que inspiró la edad de oro de la construcción de los imperios y la colonización. El argumento que muchos estudiosos del cómic esgrimen contra el género es que simplifica los conflictos hasta un nivel casi puramente físico. Para mí, ahí es donde reside el absurdamente maravilloso atractivo del género, de la misma manera que las novelas románticas son fascinantes por su ilusa reducción de las relaciones hasta una especie de burda fórmula de apareamiento. La gracia está en la simplicidad, estúpido.

Sin embargo, el peso ideológico del superhéroe parece claramente de carácter americano, y no es de extrañar que el género floreciese antes y durante la II Guerra Mundial, los días gloriosos de la Edad de Oro, cuando los cómics estaban llenos de patrióticas palizas a cabezas cuadradas y ojos rasgados. Y aunque el descarado nivel de patrioterismo de los cómics de la II Guerra Mundial ha disminuido en las décadas siguientes, el subtexto persiste: esa fuerza y moralidad puede personi-

ficarse para preservar el modo de vida americano, o, más bien, un modo de vida americano muy concreto. Pero, ¿qué ocurre cuando los cómics y sus ideas son exportados, o, desde otro punto de vista, son importados por una mentalidad felizmente colonizada?

Tengo agradables recuerdos de hablar con mi padre sobre cómics de superhéroes durante mis años de adolescencia. Me decía que recordaba haber leído cómics americanos de niño, concretamente *Dollman*. Recuerdo asentir sabiamente y decir algo así como "Lou Fine era el dibujante de esa serie", como si eso tuviera importancia. Estaba intentando convertirme en un experto en el medio, y demostrar mis conocimientos. En aquellos momentos no era consciente de la transmisión (y la intensificación, de hecho) de una influencia cultural: los recuerdos de mi padre de los cómics americanos en Filipinas fueron los precursores de mi propia inmersión en los cómics durante mi crecimiento en los suburbios americanos. Es un proceso de asimilación cultural, una pequeña parte del proceso de asimilación que atraviesan todos los inmigrantes, pero que adquiere mayor relevancia si pensamos cuánta fuerza tuvo que emplear Estados Unidos para mantener a raya a Filipinas como colonia, y qué útil resultó esa fuerza cuando la nación dejó de ser una colonia oficial pero siguió bajo la influencia americana.

Todo esto me lleva a *Fanboi Politik*, mi columna en el *Comics Journal*. Le propuse la idea al Journal en 1996. Descubrí que cada vez me sentía más atraído por los cómics *mainstream*, y cada vez menos por muchos de los cómics alternativos, y quería investigar el significado de este cambio en mi forma de pensar. En el contexto de la posición editorial del *Journal*, que considera los cómics como una forma de arte, esta decisión, que suponía lanzarme sobre lo que la redacción y muchos lectores del *Journal* consideran la morralla más vulgar del *mainstream* y el género superheroico, resultó absolutamente desconcertante, provocando consternación y diversión a partes iguales. Me convertí en una minoría en las páginas del *Journal*, no debido a mi raza, sino debido a mis lecturas. El título pretendía ser una broma, un intento de añadir cierta gravedad desenfadada al análisis de los cómics *mainstream*. Lo que no comprendí (o tal vez inconscientemente lo recibí con júbilo) fue que escribir sobre superhéroes desde el punto de vista de un crítico era síntoma de un comportamiento más amplio de imperialismo cultural. La ironía es obvia: un inmigrante de un país con serios motivos de queja por su tratamiento a manos de los Estados Unidos, escribe con entusiasmo sobre una de las formas de expresión más horteras del imperialismo americano. Al haber crecido en la América de Reagan, bajo el mandato cultural de la asimilación rápida y del ascenso rápido, ¿acaso encontraba un subtexto fascinante en los despliegues de poder intensamente físicos y melodramáticos de los cómics de superhéroes? ¿Es mi afirmación de esas fantasías un intento de afirmar mi propia americanidad?

La siguiente vuelta de tuerca llegó cuando, en 1997, el *U* me pidió que escribiera una columna sobre la industria del cómic americano. El nombre de la columna del *U* es "El Primo Americano". Con ello estoy afirmando mi igualdad cultural con los dos antiguos colonizadores, Estados Unidos y España, al dominar el lenguaje del ¡Bam! y el ¡Pam!, al sumergirme en el discurso de los superhéroes y de una subindustria del entretenimiento especialmente rapaz. Por raro que suene, mi experiencia como asiático-americano, como inmigrante filipino-americano, ha estado filtrada por los cómics durante la mayor parte de mi vida. Y lo cierto es que probablemente cuando me siento más americano es cuando leo, pienso y escribo sobre cómics. La misma frase "me siento más americano" reconoce una disyuntiva, admite la implícita artificialidad de esa identidad, pero no puedo evitar buscar experiencias que hagan que esa identidad me resulte más natural, más en sintonía con cómo me entiendo a mí mismo. Y los cómics parecen la mejor respuesta: me gusta pensar que se me da bien este material, que tengo una afinidad aparentemente innata con él, y me he ganado una extraña clase de respeto por las elecciones que he tomado. He trabajado para dejar mi sello en una institución marcadamente americana, y si tuviera que buscarme alguna institución americana que no fuese culpable de racismo o intolerancia en mayor o menor medida, ¿dónde estaría la diversión? Y además, ¿qué me quedaría?

Bueno. ¿Y qué tiene que ver todo esto con los autores españoles en el cómic americano? Mucho, apunto. Por su misma naturaleza, el *mainstream* del cómic americano hoy en día es un ejemplo hermosamente vulgar de la imaginación colonizada: consume omnívoramente y redefine las expresiones personales para ajustarlas a sus propias necesidades, y esas necesidades surgen de una posición ideológica marcadamente americana. El poder simbólico del superhéroe, de la forma en que esa figura se emplea en el cómic americano, exige una cierta forma de ajuste. Es la naturaleza de la bestia del género: hay quienes pretenden domar a la bestia, pero acaban siendo ellos los domados. Volvemos a la idea de una sociedad falsamente tolerante, ahora en lo que respecta a las distinciones nacionales, además de las raciales, excepto que esta vez comprendemos de dónde procede la tolerancia: de la satisfacción de haber ganado la batalla de antemano. Si juegas al juego del cómic *mainstream* americano, en cierta manera eliminas tus raíces para tener éxito. Eso es algo que se espera implícitamente y en muchos casos incluso se alimenta, una especie de rito de iniciación inmigrante. Para triunfar en la cultura popular americana, tu modo de expresión debe reflejar el idioma americanizado o convertirse de alguna forma en parte de él. Vuelvo a decirlo: la gracia está en la simplicidad, estúpido. Los cómics *mainstream* en su versión más astuta o bien trascienden los condicionantes de nacionalismo y raza (e incluso sexo)... o bien los ignoran convenientemente. Todo depende del punto de vista.

A la gran mayoría de los lectores de cómics americanos no les importa si Carlos Pacheco, Germán García y Óscar Jiménez son españoles. Y tampoco se les ha dado ninguna razón para que les importe. Desde un punto de vista superficial, no hay ninguna novedad en los autores españoles.

Capitán Trueno, por Ambrós

Autores relacionados de alguna manera con España han tenido presencia durante las tres últimas décadas. Los dibujantes extranjeros fueron importados por el cómic *mainstream* americano por vez primera en los setenta, cuando DC Comics fue de cacería por las Filipinas y se trajo autores como Néstor Redondo, Álex Niño, Gerry Talaoc, Tony DeZúñiga y Rafael Kayanan. Incluso para quienes se toman la molestia de seguir los nombres de los autores y no de los personajes, los nombres no son una identificación racial o nacional demasiado fiable. Yo creía que José Ladrónn era español hasta que me dijeron que era mexicano. No supe que Alfredo Alcalá, cuyo trabajo había disfrutado durante años, era filipino hasta que no lo leí en su necrológica en el *Comics Journal*. Mirando el mercado hoy en día, hay mexicanos como Humberto Ramos y Ladrónn, y la tradición filipina continúa con Whilce Portacio. Y, por supuesto, hay autores americanos con apellidos españoles: George Pérez, José Luis García López, Phil Jiménez.

No acuso al cómic *mainstream* americano de falta de sensibilidad racial o nacional, eso sería como culpar a la pornografía o las novelas románticas de falta de sensibilidad sexual. La bestia es la bestia, y la función que cumple está clara y plantea ciertas exigencias, y aunque esa naturaleza puede que no sea respetada, debe ser reconocida. Y a decir verdad, mis propias experiencias han sido muy positivas: los tebeos han sido buenos conmigo, y me gusta pensar que yo he sido bueno con los tebeos.

Reconduciendo el tema hacia lo esencial: ¿Me molesta que los Estados Unidos y España colonizaran mi patria? No. De no ser así, no estaría donde estoy ahora, y ser desagradecido o estar resentido podría ser idealista, pero también sería ridículamente hipócrita, considerando las oportunidades que me ha brindado. Podéis llamarme un Tío Tom de cuatricromía; yo contestaré que he estado comprando, y no sólo vendiéndome. Si mi identidad política es una bomba de relojería, no prentendas adivinar dónde o cuándo voy a explotar. Algunos tal vez interpretéis todo esto como un desafío para que la Armada Española haga más palpable su presencia, para que cree una identidad nacional dentro del cómic americano. Creo que eso sería maravilloso, pero no esperéis que eso ocurra dentro del *mainstream*. La bestia no está interesada: simplemente echaría hacia atrás la cabeza, rugiría, y engulliría el desafío. "Pero es posible", podría replicar un conocedor de la historia de los cómics. Al fin y al cabo, la incursión de dibujantes filipinos y españoles durante los 70 fue claramente reconocible, hubo sensibilidades estéticas que destacaron de los otros cómics DC y Warren de la época. Sin embargo, aquél era un entorno diferente, las exigencias estéticas eran distintas, y los fundamentos artísticos de los autores eran muy distintos. Los buscadores americanos de talentos filipinos se sintieron impresionados por las influencias clásicas de los autores a los que podían pagar tarifas de esclavos. Aún más, el nivel de ventas en los kioscos y lo reciente que era aún el mercado directo significaban que los editores aún no se sentían limitados y definidos por la base de lectores aficionados más *hardcore*. Pagar tarifas bajas a un grupo muy específico (y hubo quien opinó que aburridamente desfasado) de profesionales extranjeros, no perjudicaba las cifras de ventas e incluso servía para ahorrarse unas perrillas.

Ahora estamos en la era del mercado directo, una era de economía y públicos estrangulados. El mercado directo también está en declive, pero no existe ninguna clara alternativa. Sin embargo, el pánico resultante no ha hecho que el *mainstream* se abra a diferentes estilos y perspectivas. En todo caso, fortalece la mentalidad de búnker, y los riesgos se asumen muy calculadamente y con la intención de complacer a los antiguos lectores, pero no de atraer a nuevos. Eso no significa un aislamiento absoluto; al fin y al cabo, el manga ha tenido una gran influencia en los últimos años tanto a través de autores nacionales como Joe Madureira como a través de autores internacionales como Humberto Ramos. Pero la bestia consume, recordad: el estilo mangaficado se absorbe e integra y se convierte en otra variación de la estética aceptable en el cómic mainstream. Hay excepciones, como es el caso de Adam Warren haciendo manga "puro" (o, para ser sinceros, autoparodiándose), pero también hay límites. En caso contrario, ¿por qué no iba a hacer Germán García sus trabajos americanos con el mismo y maravilloso estilo que empleaba en *Tess Tinieblas*?

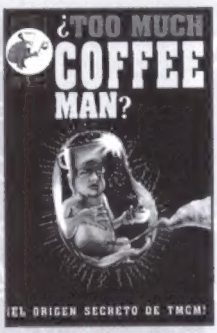
Combinemos esto con otro factor: al contrario que en el caso de los 70, cuando los autores de ultramar no estaban obligatoriamente influidos por sus contemporáneos americanos, los dibujantes extranjeros que quieren trabajar en la era del mercado directo lo hacen porque les gusta. Lo más probable es que crecieran con importaciones de DC, Marvel e Image, bien en inglés, bien traducidas por editores locales. A los dibujantes extranjeros se les pide que se adapten a los estilos que ya están establecidos en el mainstream; pero así les va bien, ya que es casi seguro que los autores que buscan trabajo en EE UU están deseando jugar con esos estilos. Y eso no significa que sean meros fotocopiadores: está claro que los mejores extranjeros son tan reconocibles como los mejores nacionales. Pero a menudo comparten las mismas raíces: José Ladrónn y John Romita Jr. cargan con la influencia de Kirby, por ejemplo, y el estilo de Pacheco es una extrapolación tan dinámica de la forma de hacer de la era Image como lo es el de Travis Charest. Haya o no haya otras influencias mezcladas, es ese terreno común el que hace que esos dibujantes sean aceptables para el público del mercado directo americano.

Creo que sería maravilloso que Germán García fuese famoso internacionalmente por *Tess Tinieblas*, y no por su trabajo en *X-Men* y *Superman*. Y aunque me vuelve loco el trabajo superheroico de Carlos Pacheco, me gustaría ver qué es capaz de hacer a una escala menos definida por el género y más personal. Y tengo entendido que Pasqual Ferry ha hecho álbumes antes de empezar a trabajar para los editores americanos, y siento curiosidad por saber qué tipo de obras serán. Existen posibilidades de expresión étnica y nacional diversa en los cómics al igual que existen en otros medios. Pero demasiado a menudo no es eso lo que le importa a los cómics, no es eso lo que buscan los lectores, los autores y los editores. Como dije, los americanos viven en una sociedad neo-liberal cada vez más falsamente tolerante. ¿Por qué iban a ser distintos los tebeos? ¿Por qué íbamos a esperar algo mejor de la gente a la que le interesan los cómics? Porque nosotros somos la bestia, en todas sus formas variadas, en todas las formas que pueden borrar lo que es integral y necesario para el ser humano. Dejamos que ocurra, y no sentimos ningún remordimiento por el autor español, el crítico filipino y el editor coreano. Las diferencias son eliminadas en beneficio del ¡Bam! y el ¡Pam! La imaginación colonizada continúa su marcha. U

#LFTMC04. Comic-book, 32 páginas en blanco y negro. 325 pesetas.

#LFTMC01. 32 págs. en blanco y negro. 325 ptas.

#LFTMC02. 32 págs. en blanco y negro. 325 ptas.



#LFTMC03. 32 págs. en blanco y negro. 325 ptas.

¡AHORA TU INSOMNIO TIENE SENTIDO!

Referencia	Unidades	Descripción	Precio

Fecha de pedido ...../...../..... +Gastos de envío 500ptas

Importe total

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: Código: Telf.: _____

☐ Con cargo a tarjeta VISA de número: Firma:

Tarjeta válida hasta: Mes Año

Si quieres pedir alguno de los números atrasados de **TMCM** o cualquier otro tebeo de nuestro catálogo, calcula el importe de tu pedido, añádele los gastos de envío y haz un giro postal a Distrimagen s.l. C/Ulises 91, Madrid, 28043. Lo

DISTRIMAGEN

LA FACTORIA
Plaza, 15. 28043 Madrid. Spain.
Tel 91-3887282 Fax: 91-3889140
factoria@distrimagen.es

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: 91 388 99 98 - 388 76 35 Tel/Fax: 91 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

La escena del crimen. Dibujo: Michael Lark.

ED BRUBAKER

TEXTO: ÓSCAR PALMER

Pese a que hasta hace relativamente poco Ed Brubaker era uno de los escritores más ignorados, y a la vez más capacitados, de entre los surgidos durante el transcurso de la última década en el panorama del cómic alternativo norteamericano, de un tiempo a esta parte, su implicación con el sello Vertigo le está ayudando a conseguir la atención de un público progresivamente más numeroso. Precisamente ha sido uno de sus últimos trabajos para esta filial de DC Comics, *La escena del crimen*, el que le ha dado a conocer en nuestro país gracias a la edición de Norma. Una excusa ideal para recuperar, y en parte reivindicar, el grueso de su a menudo ninguneada producción.

Brubaker nació en 1966 en el Hospital Naval de Bethesda, Maryland. Su juventud, a juzgar por sus tebeos más autobiográficos, no fue sino una sucesión de hurtos y otros pequeños delitos entrevenada por cantidades ingentes de alcohol y drogas. Por debajo de tanta agitación social y emocional, sin embargo, subyacía una idea fija que encauzó su vida hacia otros derroteros: escribir y dibujar historietas, algo con lo que soñaba, dice, desde que tenía siete años.

Su primer tebeo, *Purgatory USA*, apareció en 1989 de la mano de la editorial independiente Slave Labor Graphics, y se vio engalanado con una portada de Jaime Hernández, astuto ardid que probablemente puso en contacto con la obra de Brubaker a más de un lector que de otro modo no se habría asomado a ella de haber visto sus páginas. Su dibujo primitivo y crudo, en todo caso, no mataba, por mucho que empañase, las buenas maneras apuntadas por este primer trabajo: una declaración de principios, ya desde su explícito título, que reveló el interés del autor por refle-

jar la decadencia, la corrupción, y la falta de moral y de principios reales al margen de los institucionales (Dios, Patria, etc.), de un país y una forma de vida que se le presentan como un auténtico infierno del cual no hay salida aparente.

Esta impresión de hastío se vio acentuada con *Lowlife*, su primera y hasta la fecha única serie como autor total cuyo primer número apareció en marzo de 1991 al amparo de Caliber Press. En ella, reunió diversos relatos de carácter marcadamente autobiográfico («*son cosas que sucedieron realmente, modificadas lo justo como para ahorrarme problemas*», dice), en los que resulta evidente una temprana influencia del Chester Brown de *El Playboy* y *I Never Liked You*. A través de diversos personajes, aunque centrándose en la figura de su alter-ego Tommy, Brubaker abordó sus años de delincuencia juvenil haciendo que el robo y las drogas jugaran para unos adolescentes confusos, descreídos y completamente desorientados por la vorágine de una sociedad caníbal, el papel de sierra mediante la que roer los invisibles barrotes que ésta había levantado a su alrededor. Probablemente por ello, en ocasiones se le ha aplicado el papel de cronista de la Generación X, un término bastante repelente pero al que en cierto modo se adscriben sus personajes, auténticos *slackers* enfrentados a una situación económica y social derivada de los desmanes de la era Reagan. Brubaker, sin embargo, no es ni un falso moralista ni un creador de imposturas, como sí lo son por otra parte los artífices de la mayoría de consumibles que bajo el mismo sello de la X nos han llegado y sido vendidos como el agudo retrato de la juventud de un país en descomposición, pese a no hacer otra cosa que perpetuar las ilusiones del sistema. Tenga por lo tanto en cuenta el lector, que sus tebeos nada tienen que ver con tonterías del calibre de *Bocados de realidad*; más bien al contrario, reflejan un malestar creíble y veraz. Sus protagonistas no son pijos con Visa que creen tener problemas y que a falta de cosa mejor que hacer se dedican a rumiar sus insatisfacciones, sino unos jóvenes con entidad y problemas reales, retratados con aparente sinceridad y dotados de una actitud que no se limita a hacer el gilipollas y a comer hamburguesas en exceso, sino que se orienta hacia el rechazo de una sociedad opresiva que nada les ofrece, subvirtiendo sus valores y atacando algunos de sus puntales como el libre comercio (mediante el robo), la pureza (a través de las drogas y el alcohol) y el sueño americano (a través de la apatía).

Pese a lo interesante del planteamiento, a Brubaker le costaba sangre y dolor desarrollar su serie con normalidad, primero por las dificultades inherentes a su poca habilidad con los pinceles, y segundo por la dificultad añadida que supone intentar vivir de hacer tebeos. Por ello, y mientras aún realizaba *Lowlife*, produjo su primer trabajo únicamente como guionista, dejando los lápices en manos del mucho más capacitado Eric Shanower, a partir de entonces su colaborador más habitual. Se trató de *An Accidental Death*, un serial aparecido entre los números 65 y 67 de la antología *Dark Horse Presents* en 1992. En esta obra, Brubaker recreó el ambiente militar en el que había transcurrido parte de su infancia utilizando la base de Guantánamo, Cuba, como escenario para una intriga criminal, protagonizada por dos muchachos que mataban por accidente a una atractiva joven; hija, como ellos, de uno de los militares al cargo de la base. Al igual que en *Lowlife*, la opresión emocional impuesta sobre los jóvenes y la tensión creada por un ambiente cerrado (en este caso física además de moralmente), se reflejaba en la necesidad de producir pequeñas rupturas en la férrea disciplina imperante en su entorno, mediante la comisión de pecadillos de poca monta (como espiar a la muchacha en cuestión, mientras ésta se desviste), que por azares del destino desembocarán finalmente en el drama. Posteriormente, Fantagraphics reunió *An accidental Death* en un libro de lectura obligada, añadiendo los autores algunas páginas, que si bien no cambian en lo más mínimo la historia, sí que aportan detalles, atmósfera y vigor al conjunto en general.

De vuelta al tablero de dibujo, Brubaker creó otros dos números más de *Lowlife* y dio por finalizada la serie tras publicar el cuarto, si bien posteriormente regresaría a ella mediante una historia seriada entre los números 113 y 115 de *DHP*. Actualmente, el mejor modo de hacerse con este material, no en su totalidad pero sí al menos el que, según su autor, mejor ha resisitido el paso del tiempo, es a través del libro *A Complete Lowlife*, publicado por Black Eye con el buen gusto que siempre caracterizó a esta editorial.

Brubaker, en todo caso, y pese a la cancelación de su serie, había conseguido al menos meter un pie en la industria, lo que le permitió seguir trabajando tanto en proyectos personales (como *Here and Now*, serial ilustrado por Stefano Gaudiano y aparecido

en los números 96 al 98 de *DHP*; o *The Fall*, a medias con Jason Lutes para los números 131 al 135 de la misma colección) como directamente alimenticios (*Godzilla*).

Sin embargo, no fue hasta 1996 que empezó a llamar la atención de un público algo más general gracias a la publicación de *Prez: Smells Like Teen President*, un one-shot para Vertigo, ilustrado por Shanower y publicado a rebufo de la recuperación que del presidente veinteañero había realizado Neil Gaiman en el número 54 de *The Sandman*. Lamentablemente, Brubaker cayó en el mismo pozo que con tanta habilidad había sorteado en sus anteriores trabajos, ofreciendo un retrato de la cultura alternativa y juvenil completamente asimilado y deglutido por el *mainstream*, cuyo discurso sonaba a impostado pese a contener ciertas reflexiones interesantes sobre la naturaleza de los iconos populares (de todos modos, lo que realmente me gustaría saber es: ¿en qué estaría pensando cuando le puso ese título al tebeo?).

Detour

En junio de 1997, Alternative Comics le publicó el excelente número único *At the Seams*, un curioso experimento formal en el que reunió tres historietas realizadas entre 1995 y 1996, narrando un mismo argumento desde tres perspectivas distintas y mediante tres historias diferentes que tenían en común el retratar la crónica de un abandono sentimental. Ahora bien, cambiaban los personajes, las situaciones y, lo más importante, el punto de vista, ya que la primera estaba narrada por el chico abandonado, la segunda por el amigo que se queda con la novia de éste, y el tercero por la novia en cuestión. Las historias no sólo funcionaban estupendamente de forma independiente, sino que además contenían las suficientes similitudes y diferencias entre sí como para ofrecer una mejor comprensión global de las mismas sin caer en la repetición. Si quedaba alguna duda sobre la capacidad de Brubaker para dialogar y para reflejar a la perfección los dramas cotidianos, *At the Seams* se encargó de disiparla. Por otra parte, certificaba un trabajo ímprobo por mejorar sus cualidades como artista, y para mi gusto sigue siendo el mejor tebeo que ha dibujado hasta la fecha.

Su siguiente proyecto, *Detour*, aparecido en octubre de aquel mismo año de manos de la misma editorial, supuso un cambio notable respecto al grueso de su obra, pues contenía unos ligeros apuntes de ciencia-ficción y estaba narrado en tercera persona, recurso poco frecuente en sus tebeos. Por lo demás, representaba una nueva exploración de la parte oscura y más íntima del alma humana, al centrarse en un individuo que no tiene necesidad de trabajar debido a que ha heredado una buena cantidad de dinero, y que aprovecha las múltiples horas en las que se queda a solas para espiar las pertenencias de sus compañeros de piso, observar a sus vecinos y exteriorizar inconscientente sus frustaciones. Lamentablemente, sólo un número, de lo que iba a ser una serie de, por lo menos, tres, llegó a publicarse. Según Brubaker, «*Dudo que vaya a continuarla. Me vi atrapado por un montón de trabajo como guionista para DC, porque necesito ganarme la vida, y después me quedé bloqueado en el guión del segundo número durante bastante tiempo. De modo que, tras pensármelo mucho, decidí dejarlo de lado durante un tiempo y trabajar en otro proyecto con el que me sentía más implicado. Estoy preparando un libro de unas doscientas páginas titulado* The Vanishing Points, *que es de misterio y trata sobre los tebeos americanos de antaño, sobre la era de Milton Caniff. Surgió libremente a partir de la historia de la muerte de Alex Raymond. Será lo próximo que aparezca dibujado por mí*».

En 1988, Brubaker regresó a Vertigo, una vez más en compañía de Shanower, para participar en el número 3 de la antología *Gangland*. Sin duda, su historieta *Small Time*, una fascinante y breve pieza centrada en una red de delincuencia infantil, fue lo mejor que apareció entre sus páginas. Como soy un romántico, me gusta pensar que fue ésa la razón de que, a finales de ese mismo año, el especial *Al filo del invierno II* trajera consigo el anticipo de *La escena del crimen*, una excepcional serie de cuatro números, ilustrada por Michael Lark, y publicada en 1999, que deja a la altura del betún a la mayoría de los tebeos de "serie negra" habidos y por haber. La prosa desnuda y desencantada de Brubaker le va como anillo al dedo al género, y las deudas que reconoce haber contraido con Ross McDonald y el tándem Muñoz/Sampayo no son óbice para que su particular voz brille con intensidad y emoción.

Todo lo cual no hace sino presagiar el mejor de los futuros (creativo, al menos) para este aún joven autor, que en enero del 2000 regresará a las librerías con una nueva serie para Vertigo: *Deadenders*, ilustrada por Warren Pleece y tejida, cómo no, en torno al crimen, la corrupción y la integridad o la falta de ella.

En un mercado dominado por las rotundidades morales y la unidimensionalidad más insultante, la supervivencia de un autor como Ed Brubaker deviene motivo de alegría. Su lectura, además de gozosa, empieza a ser necesaria. U

Deadenders. Dibujo Warren Pleece

DRAWN & QUARTERLY PRESENTA:

Sonámbulo y Otras Historias, de Adrian Tomine. Comic-book de 32 páginas. 325 ptas. 4 números publicados hasta la fecha (LFD&Q01, LFD&Q03, LFD&Q05, LFD&Q07).

#LFD&Q08. Berlín. Comic-book de 24 páginas en blanco y negro. 295 pesetas. Una historia real como la vida misma, en el Berlín de entre guerras. Dibujada por Jason Lutes, uno de los autores más conocidos del panorama independiente norteamericano.

La Vida está bien, si no te rindes, de Seth. Comic-book de 24 páginas. 295 ptas. 3 números publicados hasta la fecha. (LFD&Q02, LFD&Q04, LFD&Q06).

Referencia	Unidades	Descripción	Precio

Fecha de pedido ...../...../..... +Gastos de envío 500ptas

Importe total

Nombre:

Dirección:

Ciudad: Código: Telf.:

☐ Con cargo a tarjeta de número: Firma

Tarjeta válida hasta:

Si quieres pedir alguno de los tebeos de nuestro catálogo, calcula el importe de tu pedido, añádele los gastos de envío y haz un giro postal a DistriMagen s.l. C/Ulises 91, Madrid, 28043. Lo recibirás a vuelta de correo.

LA FACTORIA DE IDEAS

Picos, 15 28043 Madrid Spain
Tel. 91-3887382 Fax. 91-3889140

DISTRIMAGEN

Ulises, 91 28043 Madrid Spain Tel. 91 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax. 91 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Calvados, 55 08024 Barcelona Spain Tel. 93 405 33 65 Tel/Fax. 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

ALAN MOORE

UNA ENTREVISTA DE JAIME RODRÍGUEZ

A juzgar por la reputada inaccesibilidad de Alan Moore desde hace años, al descolgar el teléfono para llamarle para realizar una entrevista, uno no puede por menos que sentir una especie de temor ante su posible reacción. "¿Me mandará al carajo? ¿Será amable, pero distante? ¿Será frío y cortante?" Éste es el tipo de preguntas que se agolpan en la mente de uno mientras marca el largo número de teléfono del guionista que más profundamente ha revolucionado el noveno arte en la última década y media. Por supuesto, el hecho de que sea una figura ya mítica –hecho que él mismo destaca irónicamente en su preludio a los America's Best Comics- no es precisamente una ayuda.

No obstante, dos minutos de conversación telefónica le convencen a uno de que Moore no sólo es un guionista excepcional, sino un conversador amable, atento, sumamente inteligente e incluso divertido.

Al leer la entrevista que se transcribe a continuación, el lector tendrá muchas veces la sensación de que Moore es un tanto altivo a la hora de hablar de su obra... y es que es difícil reproducir todos los matices de una voz en un texto transcrito. Si bien Moore habla con seguridad de su obra –una seguridad conquistada en veinte años de trabajo en el medio, durante los cuales ha modificado el mismo- también es cierto que no está exenta de ironía y de un tono distendido y relajado en general.

La verdad es que, aparte de lo iluminadora que puede resultar una conversación con una de las mentes más preclaras de la industria –lo cual es de esperar que transpirará en la entrevista que aquí presentamos- también resulta agradable conversar tan de tú a tú con una persona que tiene reputación de huraña e inabordable.

Por último, habría que destacar la enorme paciencia demostrada por el Sr. Moore, el cual aguantó durante tres horas –divididas en tres sesiones- las preguntas y comentarios del abajo firmante, teniendo la caballerosidad de emitir al final un cortés "¿eso es todo?"

Por todo ello, espero que la lectura del texto que viene a continuación haya conseguido rescatar no sólo las ideas de este genial autor, sino también su saber hacer.

Comentando su propia obra, Bergman decía que en la actualidad se le da demasiada importancia al artista, y que éste ha pasado a ser el centro del universo artístico. Él dice que preferiría ser uno de los albañiles del gran edificio del arte... ¿Dirías que tu postura ante el arte es similar?

La verdad es que sí. Tal como yo lo veo, el arte es, hasta cierto punto, equivalente a la magia, al impulso espiritual... Creo que el arte, en sus inicios, antes del cristianismo, y antes de las catedrales, es decir, en sus formas más antiguas, ya sea arte pictórico, escritura, teatro, escultura... si piensas en ello, los primeros ejemplos de dichas formas artísticas debieron crearse en un sentido ritual, como parte de un acto prácticamente mágico. Lo que es cierto es que, en cuanto a las palabras, la primera gente en tener cierto control del lenguaje, debía de parecerle mágica a la gente que les rodeaba.

El caso es que el arte parece estar muy arriba en la lista de pre-requisitos de la naturaleza. Si echas un vistazo a la historia, da la impresión de que lo primero que hicimos fue buscar un sitio caliente en el que dormir, algo bueno para comer, protección... y, tras llevar a cabo estas cosas esenciales y mínimas, hicimos una pintura en la pared de la cueva en la que explicábamos cómo habíamos llevado a cabo dichos hechos. El arte es uno de los primeros reflejos del ser humano. Y tiene que haber alguna razón para ello. Normalmente, la naturaleza no genera una capacidad o una habilidad tan sólo para decorar. Tiene que haber algún tipo de razón práctica y sólida para el arte. Y yo creo que el arte es, en cierto modo, un tipo de lenguaje de programación. El arte expande nuestra consciencia. Cualquier tipo de arte, no importa dónde, puede elevar el listón de lo que los seres humanos son capaces de entender o apreciar hasta un nivel un poquito superior. Hasta cierto punto, la evolución del arte es equivalente a la evolución de la cultura. Hasta cierto punto, ésa es la catedral, eso es en lo que están trabajando todos los artistas.

Y estoy de acuerdo con que en el siglo XX, el culto a la celebridad, y ese punto de mira malsano en el artista individual es algo que a mí, personalmente, me parece muy desagradable. Es algo en lo que no me gusta verme implicado. Tengo tendencia a recluirme bastante. No hago muchas entrevistas, no voy a salones e intento estar alejado de cualquiera que pueda considerarse como mi público. La única intención de mi trabajo es la de entretenerme a mí. O, en otras palabras, podría decirse que se trata de algo entre yo y... eh, lo que un cristiano llamaría Dios... entre yo y el universo. Ahí es donde está el placer. Y estoy de acuerdo con Bergman... si la gente pudiera liberarse de los grilletes de sus propios egos, ja, ja, ja...

Hace tiempo pensé en la imagen de los artistas como... imagina una serie de ventanas en un agujero oscuro. Algunas de dichas ventanas podrían observar el ángulo correcto de la luz dorada proyectándose sobre el suelo, y quizás dichas ventanas se sentirían llenas de orgullo. Pero, ¿qué calidad tiene esa luz? ¿Hasta qué punto brilla? La ventana puede llegar a creer incluso que ella misma es la fuente de la luz. Y esto es algo de lo que les pasa a algunos artistas. En el mejor de los casos, somos ventanas transparentes. Pero no somos la fuente de la luz. Lo mejor que podemos hacer es apartarnos de la luz, para que ésta pueda pasar. El orgullo, el individualismo acostumbran a interponerse.

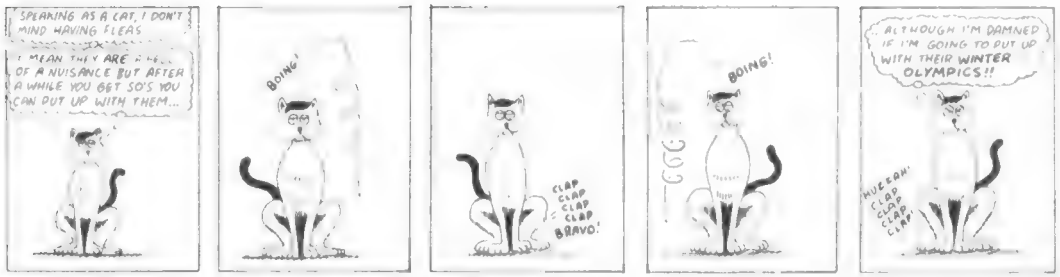
LA ÚNICA INTENCIÓN DE MI TRABAJO ES LA DE ENTRETENERME A MÍ. O, EN OTRAS PALABRAS, PODRÍA DECIRSE QUE SE TRATA DE ALGO ENTRE YO Y... EH, LO QUE UN CRISTIANO LLAMARÍA DIOS... ENTRE YO Y EL UNIVERSO.

Dices que no escribes para nadie en especial, pero es cierto que lo que escribes está expuesto al ojo público. ¿Te preocupa? ¿Te importa? ¿Te molesta la idea de que la gente no llegue a entender lo que intentas comunicar?

No, no, qué va. O sea, estamos hablando de un mercado que ahora mismo no funciona. Estamos hablando de vender unos pocos miles de copias en el mejor de los casos, lo cual es una cantidad increíble comparada con lo que podría esperarse hace unos doscientos años. El simple hecho de que yo tenga una voz no significa que haya alguien que esté muriéndose por escuchar lo que yo tenga que decir, sino que todo se resume a la fuerza de mis argumentos, de mi trabajo. Si la gente no lo acepta, o no lo entiende, o no emite una respuesta, entonces el principal culpable soy yo.

¿Y cambiarías algo de tu trabajo en ese caso?

Lo más seguro es que no. Si tuviera una obra que no le gustara a nadie, por ejemplo, quizás me pararía a pensar por qué no le ha gustado a nadie y, si hubiera alguna manera de comunicar la misma idea de otro modo que convenciera más al público, quizás lo haría. Pero ¿me pondría a trabajar en ideas que le gustaran a la gente? No, no lo haría. Hasta cierto punto, es muy agradable que tu trabajo le guste a la gente, porque significa que has sido capaz de compartir una especie de consciencia, de experiencia con alguien, y a mí me gusta esa sensación. Pero, hasta cierto punto, aunque siempre es muy agradable, la verdad es que no soy capaz de tener en cuenta las


SPEAKING AS A CAT, I DON'T MIND HAVING FLEAS
I MEAN THEY ARE A BIT OF A NUISANCE BUT AFTER A WHILE YOU GET SO'S YOU CAN PUT UP WITH THEM...
BOING!
CLAP CLAP CLAP CLAP BRAVO!
BOING!
...ALTHOUGH I'M DAMNED IF I'M GOING TO PUT UP WITH THEIR WINTER OLYMPICS!!
HUE RAH! CLAP CLAP CLAP CLAP

Dos trabajos primerizos de Moore. A la izquierda, *Maxwell the Magic Cat* (1979-1986). Debajo, *Roscoe Moscow*, firmado por "Curt Veil". En ambos casos, los dibujos corresponden a Moore

opiniones de los demás hasta ese punto. He hecho cosas que, desde mi punto de vista, eran muy flojas, y que otra gente pensaba que eran maravillosas. Y hay trabajos míos que yo he encontrado maravillosos y que no le han gustado a nadie. Y es que, en definitiva, la única sensibilidad de la que puedo fiarme es la mía propia. O sea, es muy agradable enterarte de que lo que haces gusta y que todo el mundo piensa que eres muy bueno, pero yo pienso como T. S. Eliot cuando decía que "el poema que tú lees puede ser incluso mejor que el que yo escribí". Y tiene razón: para cada lector, el libro es distinto, supongo. Así que mi programa de trabajo es mío y de nadie más, y siempre resulta una coincidencia feliz que vaya de la mano con lo que el lector deseaba.

Según has dicho antes, el arte tiene que ver con la comunicación. Pero, si tu trabajo no le gusta a nadie, ¿puedes seguir diciendo que estás comunicándote?

Bueno, si a nadie en todo el mundo, en la actualidad, le gustara mi trabajo, entonces existe la posibilidad de que me esté comunicando con alguien en el futuro. Hay montañas de libros que fueron despreciados en su momento y que, con el tiempo, han resultado ser obras maestras.

Y al revés también funciona...

Ja, ja, sí, hay montañas de libros que en su momento fueron considerados obras maestras, y que no aguantaron igual de bien el paso del tiempo.

O sea, que hasta cierto punto, uno escribe para un público imaginario. Incluso en el caso de que escribiera un título que no le gustara a nadie, siempre cabe la posibilidad de que a la siguiente persona que lo lea, le guste. Vamos, que es comunicación, aunque signifique estar comunicándose con un público que todavía está por nacer. Por el simple hecho de escribir las palabras, estás comunicando.

¿Y qué me dices de la industria? No se puede separar el arte de la industria. Y si tu trabajo no vende, no te da de comer.

Bueno, sí, yo, como todos ahora mismo, he nacido en la era industrial, y no puedo saber cómo habría sido vivir en una época anterior, pero ya que he nacido en esta época, debo aceptarlo. Y puede que la era industrial no dure mucho más, puede que cambiemos a una edad post-industrial, debido a Internet y el crecimiento de las comunicaciones y las redes de ordenadores, aunque nadie puede saberlo... Bueno, en todo caso, aunque sí que es un problema, nunca he tenido que enfrentarme a él. En lo que se refiere a mi trabajo en los cómics, entro en la cadena de la producción y distribución en serie. Pero en mi otro trabajo, que es mucho más oscuro y minimalista -me refiero a las representaciones- lo que hago es dar una única representación en un lugar específico y un día concreto, y sólo las hago para el público que se encuentra allí esa misma noche. Aunque con alguna de ellas hemos sacado algún CD para el

ROSCOE MOSCOW
DICK! IT'S PRIVATE DICK! NOT DUCK!"
PRIVATE DUCK
A MAN! A GUN! CRUEL AND UNUSUAL...
WHO KILLED ROCK-N-ROLL?
"THE CORPSE WORE LEATHER!!"
"HELLO?"
ROCK-N-ROLL IS DEAD!!
I QUIPPED IT WAS THE MORGUE! SEEMS THEY HAD A NEW RESIDENT...
IT HIT ME LIKE TEQUILA BEFORE BREAKFAST! "NO" I MOANED "IT CAN'T BE!"
BUT IT WAS' IN THE CAB TO THE MORGUE I HAD PLENTY OF TIME TO THINK ABOUT ROCKY...
ABOUT ALL THE GOOD TIMES WE'D SHARED, ALL THE BADTIMES.. BUT ONE THING PUZZLED ME
...NAMELY, WHY WAS I STILL HOLDING THE PHONE?
I NODDED. IT ALL TIED IN. BUT SOMETHING— CALL IT A HUNCH, CALL IT A PREMONITION— TOLD ME IT WASN'T AS EASY AS THAT...
I PUT ON MY HAT. I WAS ABOUT TO LEAVE WHEN I NOTICED SOMETHING. A WRISTWATCH. CLUTCHED IN ROCKY'S DECEASED DIGITS" ON AN IMPULSE I SLIPPED IT INTO MY POCKET
IT WASN'T MUCH. MAYBE NOTHING. I FROWNED AND WALKED OFF INTO THE NIGHT.
MR MOSCOW! YOU FORGOT YOUR PHONE!"
TO BE CONTINUED...

Future Shocks, con dibujos de Paul Neary, para Fleetway La imagen esta tomada de la edición española, *Tiempo Cero* (MC Ediciones, 1987)

posible público que compre ese tipo de material. Por supuesto, estamos hablando de una cantidad de público muy limitada. Pero el hecho de que algo se haga para un mayor número de personas no es un problema. A mí no me importa si lo que hago es para diez personas, mientras tenga la sensación de que, con lo que he hecho, he conseguido comunicarme con esas diez personas, o por lo menos con suficientes de entre ellas.

LAS MUSAS CONTRA EL CONOCIMIENTO

En gran parte de tus obras, parece que escribas contra algo. Has escrito contra los géneros, contra la política. Incluso has llegado a decir que empezaste a escribir como reacción contra la cantidad de malos cómics que se escribían. ¿Consideras que el punto focal del arte lo constituye una reacción contra algo?

En parte, sí. Creo que es una mezcla de dos cosas. Todo parte del disgusto o el rechazo ante el estado del mundo en un momento concreto, y supone también un esfuerzo por imaginar una situación que esté más allá de eso. Tiene que haber ambas cosas. Nunca es suficiente el que uno sea capaz de ver los fallos en lo que ya tenemos. El verdadero reto consiste en intentar imaginar aquello que no tenemos, en ser capaz de imaginar elementos que todavía no hemos conseguido. Creo que se trata de un equilibrio entre esos dos elementos: el rechazo por quizás gran parte de la historia, y por el presente, y la capacidad de intentar imaginar otro futuro. El arte se produce en algún punto entre esas dos fuerzas.

Has hablado de la imaginación como motor para el arte, pero en tus trabajos también existe un conocimiento muy especializado. Por ejemplo, en *From Hell*, mezclas tu imaginación con un profundo conocimiento de la sociedad de finales del siglo pasado.

Bueno, este aspecto estaría bien para manejarlo como una metáfora del misticismo y la magia, que es lo que a mí me interesa. En el sistema cabalístico, que es un sistema judío que divide el universo en una serie de esferas, por encima de la esfera material, que representa el mundo físico, el universo material, nuestros cuerpos, nuestros sentidos, está la esfera "lunar", que representa el inconsciente, la imaginación, la fantasía. En cierto sentido, en la Cábala, esa esfera, la "lunar" sirve de puerta de entrada de todas las esferas que tienen que ver con el intelecto, las emociones, el espíritu, y otros conceptos más elevados y abstractos que éstos. El caso es que, en cierto modo, eso significa que uno necesita algo más que imaginación, pero que la imaginación es la puerta de entrada. Si uno tiene la capacidad de imaginar un tipo de historia centrada en el Londres victoriano en el que está implicada una serie de personas, el resto del trabajo se reduce prácticamente a la investigación. Por supuesto, yo no sabía ni un ápice sobre el Londres victoriano antes de empezar *From Hell*, ni

tampoco sé nada ahora... cometí un montón de errores. Pero la habilidad de imaginar el tipo de historia que quieres contar, eso es el *sumum*. Necesitas muchas más cosas. Necesitas la voluntad para llevarlo adelante, lo cual, en el caso de una historia como *From Hell*, que ha necesitado diez años para hacerse, exigía una gran cantidad de voluntad. Y hay más cosas: necesitas grandes conocimientos, tienes que sentir compasión por tus personajes, y por tus lectores, hasta cierto punto.

¿Crees que el conocimiento académico puede entorpecer la imaginación? En tu caso, por ejemplo, dejaste los estudios a los diecisiete años...

Me echaron del instituto a los diecisiete años. Y hasta cierto punto, tengo la sensación de que gran parte de la educación que recibí mientras iba al instituto constituyó una especie de terapia de rechazo. Hasta cierto punto, los niños, la gente joven, son algo así como una esponja para la información. La dificultad reside en hacer que paren de aprender, ya que es su primer impulso. Pero lo que normalmente hacen los colegios es lograr que los niños asocien el aprendizaje con el trabajo, y el trabajo con algo desagradable. Y, en consecuencia, si se sienten como si les aplicaran un electroshock cada vez que resuelven una ecuación o leen un poema, eso no es que les resulte muy agradable. Así que lo que se consigue normalmente es gente que, tras haber crecido, piensa que el trabajo, el aprendizaje, y la aprehensión de la información es algo desagradable. Y, por tanto, asocian la indolencia con el placer. Si no están trabajando, seguramente es porque se lo están pasando bien. Y quizás ésa es la razón por la que hay tanta gente que culmina un día de trabajo viendo programas estúpidos en la tele durante toda la noche. Y eso tiene que ver con el sistema educativo, y con el modo en que convierten todo eso en algo desagradable, porque da la impresión de que los profesores no disfrutan enseñando, y, por supuesto, que los niños no disfrutan aprendiendo. Cuando yo iba al colegio, odiaba las matemáticas, odiaba la historia. Hasta que no dejé el instituto, no descubrí por mí mismo lo maravillosos que eran esos temas y no empecé a absorberlos con pasión. Ese problema del sistema educativo en el ámbito local funciona en muchas ocasiones como las terapias de rechazo de los alcohólicos. En las clases de literatura te hacen tragar poemas a presión hasta que acabas odiando la idea misma de la poesía. En cualquier caso, lo mejor es que uno tome las riendas de su propia educación. Posiblemente sea la única manera de hacer las cosas, porque, si no te apetece aprender algo, no lo harás.

Cierto, pero siempre hay que aprender algo. En tu caso, tuviste que aprender a componer una historia, porque no sólo se trata de tener una buena idea que contar, además hay que hacerlo de una determinada manera.

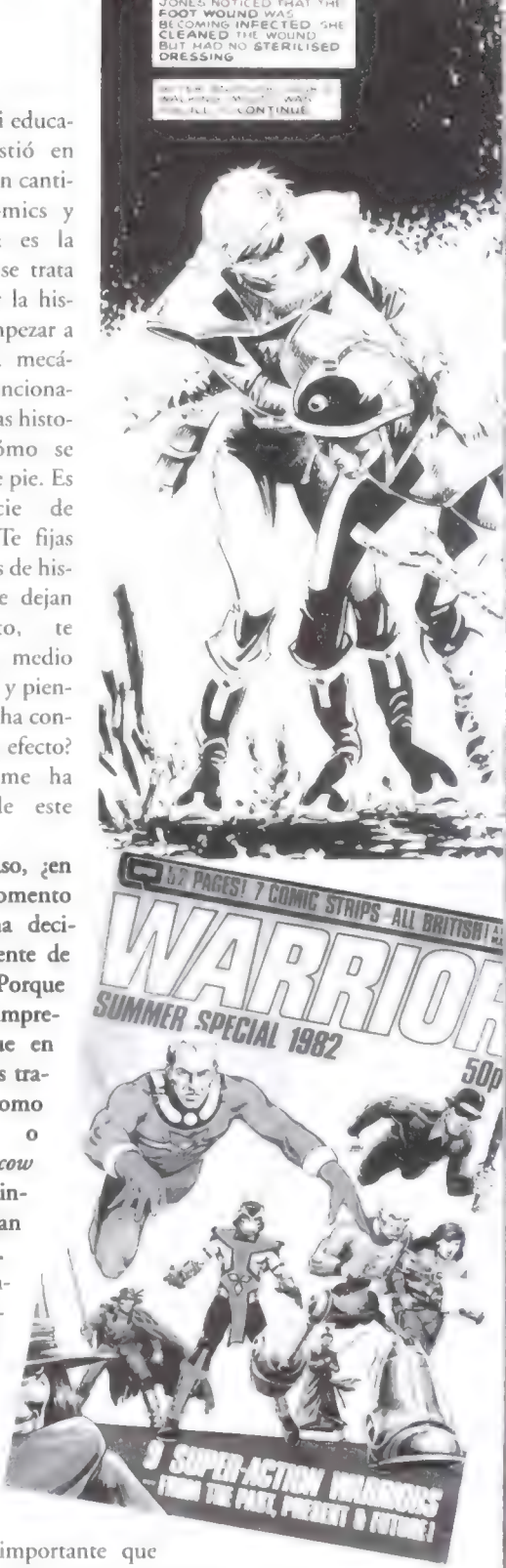
Sí, claro, mi educación consistió en leer una gran cantidad de cómics y libros. Ésa es la educación: se trata de absorber la historia, de empezar a entender la mecánica del funcionamiento de las historias y cómo se aguantan de pie. Es una especie de absorción. Te fijas en los trozos de historia que te dejan sin aliento, te detienes en medio del camino, y piensas: ¿Cómo ha conseguido este efecto? ¿Por qué me ha afectado de este modo?

Y en tu caso, ¿en qué momento tomaste una decisión consciente de hacer eso? Porque yo tengo la impresión de que en tus primeros trabajos, como *Maxwell* o *Roscoe Moscow* no había ninguna gran idea detrás...

De eso se trataba, entonces aprendía a contar historias, no estaba pensando en contar grandes ideas. Era importante que no intentara desarrollar grandes ideas, sino llevar adelante pequeñas ideas con éxito.

¿Y eso era una decisión consciente?

No, salió así. Era todo lo que yo era capaz de alcanzar. Yo quería hacer el mejor trabajo posible, pero también quería estar seguro de que realmente podía hacerlo. Así que, tras un largo aprendizaje en aquellos cómics y también en los que hice para *2000 A.D.*


JONES NOTICED THAT THE FOOT WOUND WAS BECOMING INFECTED. SHE CLEANED THE WOUND BUT HAD NO STERILISED DRESSING
CONTINUE
52 PAGES! 7 COMIC STRIPS - ALL BRITISH!
WARRIOR
SUMMER SPECIAL 1982
50p
7 SUPER-ACTION WARRIORS
FROM THE PAST, PRESENT & FUTURE!

Arriba: *La balada de Halo Jones* con dibujos de Ian Gibson. Debajo: Portada de la revista *Warrior*

y *Doctor Who Weekly*... Por ejemplo, en *Maxwell the Magic Cat* aprendí a manejar una secuencia de cinco viñetas y de prepararla de modo que, normalmente, el chiste estuviera en la cuarta viñeta, lo que dejaba una viñeta para rematarlo. Y empiezas trabajando de este modo, y luego puedes ampliarlo a media página, como en *Roscoe Moscow*, y luego ampliarlo a dos o cuatro páginas, como en *2000 A.D.*, y una vez has hecho eso, puedes meterte en una historia de 24 páginas, como en *La Cosa del Pantano*. Y entonces ya controlas la estructura sin problemas y, en ese momento, también tienes la oportunidad, y la experiencia, para empezar a probar cosas y ampliar tus horizontes hasta llegar a hacer cosas más complejas.

Desde mi punto de vista, empezaste a trabajar con más complejidad en *Warrior*...

Sí, tienes razón. Aunque también en algunas de las historias de *2000 A.D.*

Sí, por ejemplo *Halo Jones*...

Sí, *Halo Jones*, pero también algunas de las historias de *Future Shocks*. Había un par que estaban bien, y en las que la narrativa ya empezaba a ser interesante. Por ejemplo, *Chronocops*, que hice con Dave Gibbons, fue bastante interesante.

En todo caso, en *Warrior* podía trabajar con ocho páginas, y como no nos pagaban muy bien, nos daban mucha libertad, y así fue como pude empezar a aportar ideas que antes no había podido aportar.

Casi al mismo tiempo, escribiste los episodios de *Capitán Britania*, para poco después comenzar tu etapa en *Marvelman*...

Sí, más o menos fue al mismo tiempo. De hecho creo que *Marvelman* lo empecé un poquito antes que *Capitán Britania*, pero más o menos fue al mismo tiempo.

Pues yo creo que entre ambas historias existe una gran diferencia. Creo que con *Capitán Britania* intentabas contar una historia interesante, pero sin ninguna dirección, sin ningún plan. En cambio, en *Marvelman*, uno tiene la sensación desde la primera página de que ahí hay algo que contar.

Bueno, cuando pienso en algunos capítulos de *Capitán Britania*, lo hago con bastante cariño, porque algunas de esas historias resultaron muy entretenidas y contenían muchas ideas. No tienen la orientación moral o política de *Marvelman*, es cierto, pero eso es algo que empecé a explorar en mayor profundidad a medida que trabajaba con cosas como *V de Vendetta*, *Marvelman*, *Watchmen*, *La Cosa del Pantano*, que fueron obras muy orientadas moral y políticamente.

POLÍTICA, MORAL Y OTROS TEMAS

Sí, es cierto que en gran parte de tu obra parece haber una preocupación política, y, más concretamente, una preocupación por la utopía.

Sí, sí, es cierto, en aquel momento hacía muchas cosas relacionadas con las utopías, las distopías, con los posibles estados extremos del ser humano... y creo que tiene que ver con la época. En el caso de *From Hell*, hay una mayor complejidad. Cuando lo empiezas, te encuentras con una especie de complot masónico por parte del gobierno contra la gente pobre y todo eso, pero creo que, al final de la obra, eso se convierte en algo secundario y cede el paso a algo mucho más apolítico, y más difícil de definir. Creo que hay un alejamiento de -quizás no sea la mejor palabra- la seriedad de mi planteamiento político de los ochenta. Entonces, me parecía adecuado. Actualmente, soy más viejo y, aunque sigo teniendo las mismas ideas, la motivación necesaria para expresarlas es propia de una persona más joven. Actualmente, intento centrarme en temas más alejados del *mainstream*, y que no pueden clasificarse como políticos, sino como temas más personales y espirituales. Es en ese tipo de territorio en el que me estoy empezando a mover, en algo que, a mi juicio, está más allá de la política.

¿Crees que existe una contradicción en tus ideas políticas? Me refiero al hecho de que parece que estés proponiendo constantemente utopías para ver luego

cómo se deshacen. Es como si desearas la utopía, pero no creyeras en la gente.

Tal como yo lo veo, me gusta manejar ideas sobre posibles utopías y, en muchas de ellas, como por ejemplo en *Marvelman*, se alcanza una forma de utopía que, no obstante, suena hueca, y eso es algo deliberado. Es decir, todo es perfecto, pero uno tiene la sensación de que hay algo completamente equivocado.

Sí, de que se ha perdido algo.

Exacto, que se ha perdido algo. Y eso es lo que me interesa a mí: que, normalmente, nuestras visiones de la utopía conducen al infierno, y yo creo que eso es algo que hay que examinar. Como también hay que examinar a los héroes, porque entiendo que juegan un papel muy parecido. Todas esas cosas son como iconos en el panorama de las ideas humanas: la utopía, el infierno, el asesinato, los superhéroes, los monstruos... Son cosas reales, y hasta cierto punto, nuestra cultura gira entorno a esas ideas. Gran parte de nuestra historia podría explicarse como un intento de evitar el infierno y acercarnos, en cierto modo, a lo que en cada momento preciso consideramos como una utopía. Y aunque se trata de estados imaginarios, se convierten en realidad teniendo en cuenta cómo funciona nuestro mundo: la gente intenta crear una utopía cristiana, o islámica, o una utopía de la raza blanca, o una utopía negra, o lo que sea.

En mi caso, siento desconfianza por la utopía. Yo creo que lo más seguro es que la utopía sólo sea posible en el individuo, y en ningún otro sitio.

Pero si está en el individuo, no se puede construir un sistema político.

Bueno, al único sistema político al que se le podría aplicar es a la anarquía, y mucha gente no ve la anarquía como un sistema político. Pero en cierto modo, sí lo es.

Quizás, pero en todo caso, hay que tener mucha fe en la humanidad y en la gente para plantear la anarquía como sistema político.

Para ser sincero, creo que hay que tener mucha fe en la humanidad para creer en cualquier sistema político. O sea, si se instaurara la anarquía y hubiera montañas de personas asesinadas sin ningún motivo aparente, o muriéndose de hambre... ¿alguien notaría la diferencia? La cuestión es que, políticamente, es la única elección que puedo tomar. No puedo elegir por nadie más, eso es cierto, pero mi elección personal es que yo me gobierno a mí mismo. No quiero gobernar sobre nadie, ni quiero que nadie gobierne sobre mí. Y esto se convierte en parte en algo espiritual para mí. En términos espirituales, una religión que dependa de que todo el mundo crea en lo mismo corresponde en política al fascismo, dentro de mi planteamiento bipolar de fascismo/anarquía. La magia es el correspondiente espiritual de la anarquía, donde puedes darle forma a tu propio universo. Y en esa dirección estoy yendo. En cierto modo, es más político, e incluso más radical que la anarquía, porque no se trata tan sólo de protestar contra el sistema político, ni de protestar tan sólo contra las líneas políticas a partir de las cuales se ordena la realidad. Se trata de estar en desacuerdo con el fundamento mismo de la realidad. Para mí, es radical, porque supone ir a las raíces de absolutamente todo. Y por eso tengo la sensación de que mi trabajo está haciéndose más intenso, más absoluto... porque hago el tipo de generalizaciones que la gran política parece necesitar.

¿Considerarías entonces que tus anteriores obras pre-

AND IT IS HERE IN A TWILIGHT FUTURE SOME THREE YEARS HENCE THAT TWO MORE-THAN-HUMAN BEINGS WILL BEGIN THEIR STRUGGLE TO SAVE A WORLD.
YOU MADE IT, WARPSMITH WE'RE HERE.
WELCOME TO SILENCE.

Ensayando el mito superheroi co. En la página anterior, *Capitán Britania*, dibujado por Alan Davis. En esta página *Marvelman* con dibujos de Steve Dillon.

tendían hablar de aquello que somos, mientras que obras como *From Hell* intentan hablarnos de aquello de donde venimos?

Sí, es cierto que *From Hell* pretende echar una mirada a nuestro oscuro pasado, a la mitología, a la historia, nuestras ideas.

Y a la relación entre presente y pasado.

Sí, se trata de ver cómo, hasta cierto punto, el pasado determina el presente.

Lo cual también es uno de los temas principales de *Voice of the Fire* ("La voz del fuego").

Sí, *Voice of the Fire* tiene mucho que ver con eso. Hasta cierto punto, el pasado forma los cimientos sobre los cuales se ha construido todo. Si no entendemos el pasado, jamás lograremos entender el presente, y tampoco seremos capaces de imaginar un futuro. Así que se trata de saber dónde estamos. Las cosas que uno hace cada día posiblemente están relacionadas con algo que ocurrió hace cien años, o con un asesinato cometido hace doscientos. Y la mitología, incluso las cosas que jamás ocurrieron, también es importante. Puede que sea discutible, pero creo que los mitos del pasado han dado forma al presente con más fuerza que la propia realidad.

Por ejemplo, no teníamos ningún sentido nacionalista en este país, ni de nación, ni de una Inglaterra, hasta que resultó políticamente necesario que así fuera. En ese momento, los poetas empezaron a desenterrar los mitos, los pintores empezaron a pintar temas ingleses clásicos, y se empezó a crear un concepto, un concepto de "marketing" de Inglaterra -y estoy hablando de hace siglos- al que más tarde se referiría la gente. Winston Churchill, durante la Guerra, lo utilizó hábilmente, evocando el concepto de Albión, y de toda esa mitología de Inglaterra, de una Inglaterra que nunca existió. Y unos cuarenta años después, Margaret Thatcher parafraseó a Churchill, utilizando la misma mitología. La manipulación de los mitos juega una parte importante en todo esto. Gran parte de las nociones abstractas por las que mucha gente está dispuesta a morir, no son más que mitos.

¿Y eso es algo que puede forzarse?

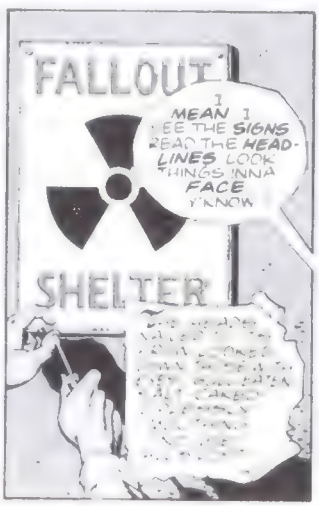
No debería hacerse, pero no creo que eso detenga a nadie. Fíjate, por ejemplo, en Alemania y la manipulación que allí se hizo de la mitología. Claro que había más cosas de orden social, pero eran muy conscientes de los mitos que estaban creando y utilizando. Goebbels lo manejó con muy buena mano, igual que lo hacen los actuales estadísticos, pero yo creo que la mitología no puede forzarse realmente. No creo que se pueda hacer, pero sí creo que siempre habrá alguien que lo intente, porque las ventajas políticas que tendría lograrlo son enormes.

Yo me refería a un nivel más modesto. Por ejemplo, ¿pueden cambiarse cosas gracias al arte?

Yo creo que sí. Creo que es posible, y además uno tiene que creer en ello. Necesito creer que, si trabajo durante el tiempo suficiente, seré capaz de evocar una forma de consciencia muy práctica.

De hecho, normalmente las ideas sirven para cambiar el mundo. Es para lo único que sirven. Las ideas son invisibles, no se pueden cuantificar, y son supranaturales. Tal es mi creencia. Cuando hablo de la magia, de la manipulación de la información y de las ideas... son fuerzas supranaturales e inmateriales, pero le dan forma al mundo. Si miras a tu alrededor, prác-

Arriba: Portada de la novela *Voice of the Fire*
Debajo: Las primeras viñetas de *Watchmen* #3, donde todo empezo a encajar.



ticamente todo lo que te rodea procede de la mente humana. Vivimos en el interior de nuestras propias mentes. Le damos forma a lo que nos rodea en nuestra mente, y nos rodeamos con nuestras propias ideas.

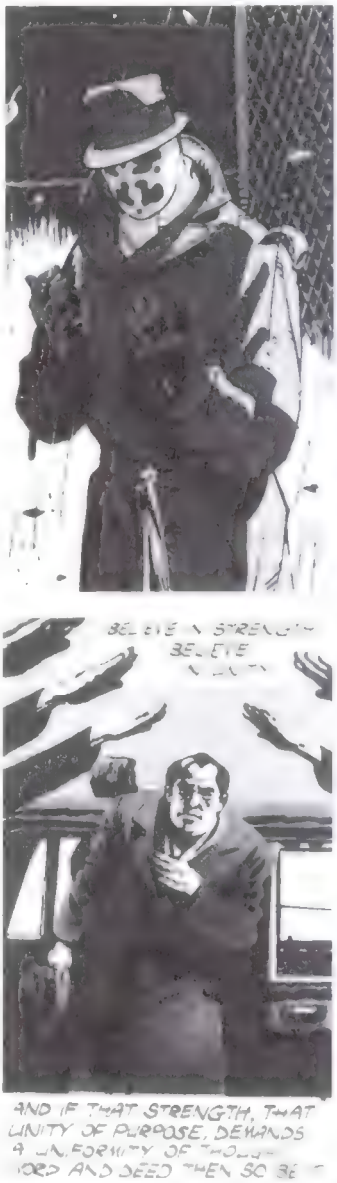
FASCISTAS INCOMPRENDIDOS: WATCHMEN, V DE VENDETTA...

Hemos mencionado *La Cosa del Pantano*, y tú has dicho que el hecho de tener 24 páginas para contar algo te dio a aprender mucho sobre cómo contar historias. Yo creo, además, que tu aprendizaje sobre la técnica narrativa ha ido de la mano de tu crecimiento creativo...

Creo que ambas cosas van unidas, y a veces van unidas de una forma muy extraña. Por ejemplo, hay un momento en el que mi capacidad narrativa dio un salto enorme. Fue en un número concreto, en una página concreta de *Watchmen*, en el número 3. Recuerdo que Dave Gibbons y yo teníamos la intención de hacer un cómic de superhéroes realmente bueno. Ése era nuestro único objetivo, no teníamos ningún plan fuera de eso. Cuando yo empezaba a darle forma a las primeras páginas del tercer número, posiblemente la primera viñeta, me di cuenta de que podía hacer algo con un primer plano del signo de radiación que alguien está atornillando a una pared en la calle, con el diálogo del vendedor de periódicos de derechas que está sentado al otro lado de la calle, y los bocadillos del cómic de piratas que leía un chico cerca del quiosco. Lo puse a prueba con la primera viñeta y pensé: "Madre mía, ¡se puede hacer tanto con esto!" Y ése fue el momento en el que *Watchmen* encajó en su sitio, cuando me di cuenta de que lo que estábamos haciendo con la narrativa era algo original. Estábamos llegando a esa narrativa de múltiples capas que hasta el momento no se había hecho jamás del mismo modo en los cómics. Había una intensidad en aquellos detalles obsesivos... Y, por supuesto, hacer algo rompedor con la narrativa suponía a la vez que ahora era posible hablar de temas más amplios y sutiles. La verdad es que liberó la narrativa a un nivel distinto, y que eso posibilitó que lleváramos todo más lejos de lo que permitía la historia de misterio que estábamos contando. Fue algo así como descubrir que tu casa tiene tres pisos más de los que creías, y darte cuenta de que puedes hacer muchas cosas con esos tres pisos que antes no podías. Así que, hasta cierto punto, la manera en que utilizas el medio predispone en cierto modo el tipo de mensaje o de contenido. No se trataba tanto de que tuviera algo que contar y que entonces desarrollara los medios para hacerlo. Se trataba de desarrollar los medios para poder decir algo, y entonces descubrir qué podía decir con ellos. Así fue más o menos como funcionó.

Sin embargo, tras finalizar la serie por completo, en más de una ocasión has declarado que no estabas del todo satisfecho con los resultados. Por ejemplo, con cómo habías desarrollado los personajes.

Sólo en algunos casos. No estaba insatisfecho con todos los personajes, aunque es cierto que lo más seguro es que nunca estés del todo satisfecho con tus personajes. La idea platónica de tu personaje que tienes en la cabeza siempre es perfecta, y cuando la pones sobre papel y la miras, has conseguido que se le parezca en un 80, un 90, o como mucho un 95%. Siempre hay algo que falla... Me gusta cómo han quedado los personajes, pero siempre pienso: "Bueno, me podría haber quedado mejor" o "podría haber resuelto esto de tal o cual forma". Pero no diría jamás que haya tenido verdaderos problemas con ninguno. Es cierto que tuve cierto recelo con la popularidad que adquirió Rorschach. Es lo más serio que consigo recordar. Al principio, Rorschach era un intento de parodiar, o denunciar, a un personaje de extrema derecha. De algún modo, y eso es culpa mía, lo convertí en un personaje romántico y atractivo, sin pretenderlo.



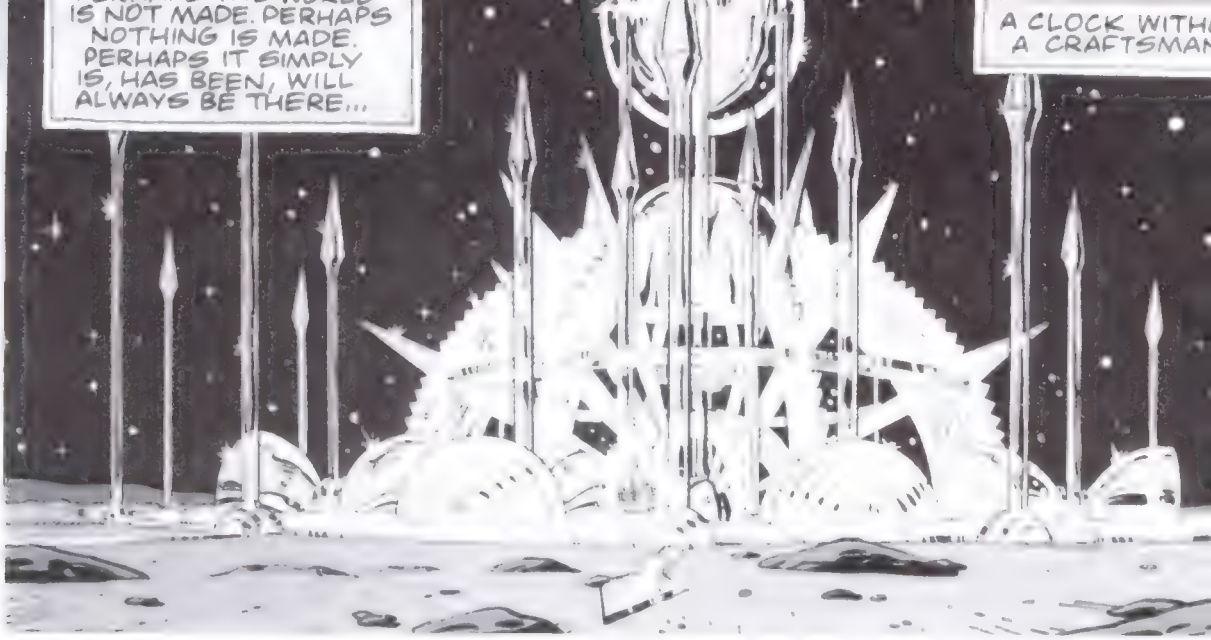
Simpáticos fascistas
Arriba Rorschach de Watchmen Dibujos de Dave Gibbons
Debajo Adam Susan de V de Vendetta Dibujos de David Lloyd

¿Por qué crees que resultó ser un héroe romántico?

Por el modo en que los lectores reaccionaron en general ante él. Mucha gente -y es preocupante que te pase eso- me decía: "Yo soy Rorschach". Se identificaban con mucha fuerza con él.

Quizás el fallo fuera más bien en convertir a Rorschach en una víctima de sus propias creencias y de su integridad.

Seguramente tengas razón. Yo creo, aunque lo más seguro es que mucha gente no piense igual, que a veces soy demasiado honrado en lo tocante a los personajes de extrema derecha. Creo que se debe a que me preocupa mucho la idea de crear un cómic con una vertiente política demasiado sesgada.



El Dr. Manhattan en la apoteosis de *Watchmen* #4. Dibujos de Dave Gibbons

¿Se debe, quizás, a que intentas entender a dichos personajes?

Sí, intento entenderles, y además... Por ejemplo, con los personajes nazis de *V de Vendetta*, pensé que no bastaba con crear versiones actualizadas de los nazis de las películas de guerra de los años 40, con esa convicción sobre su propia maldad que parecen tener todos los supervillanos. Fíjate, normalmente se hacían llamar Dr. Maligno. Y nunca ha habido un personaje malvado en la historia de la humanidad que haya pensado: "Qué malvado soy". Así que lo que yo intentaba era pensar que tienen que ser seres humanos, igual que yo. Y el hecho de que sean racistas, antisemitas, o lo que sea, no los convierte en menos humanos. No es que por eso sean buena gente, pero no tienen por qué ser necesariamente mala gente. Y creo que una de las cosas que salió bien en *V de Vendetta* es que los personajes fascistas eran tridimensionales, y muy distintos entre sí.

¿Incluso el líder?

¿Adam Susan? Quizás no resulte una persona agradable, pero puedes sentir lástima por él. Hay varios personajes fascistas muy desagradables en la historia, pero en el caso de Adam Susan, sientes su soledad, sus problemas... Y en el caso de Rorschach, ocurre algo parecido, porque él es el personaje más de extrema derecha, y quería darle algo de dignidad, supongo. Habría sido muy fácil convertir a Rorschach en un personaje burlesco. De hecho, en el primer número apuntaba a eso, y hubiéramos podido convertirlo en una parodia de los superhéroes de extrema derecha, pero no creo que eso fuera la mejor elección. Pero la verdad es que yo intento entender a todos mis personajes para poder escribirlos. Y alguien dijo: "Entender todo es perdonarlo todo". Y aunque nadie puede entender todo, ni perdonar todo, yo creo en cierto modo que si consiguiéramos saber qué pasa por la cabeza incluso de la gente más monstruosa, seguramente encontraríamos dentro algún elemento de humanidad, de simpatía... algo que fuéramos capaces de reconocer como no demasiado distinto de nosotros mismos.

La solución fácil hubiera sido convertir a Rorschach en un monstruo.

Sí, pero no hubiera servido para lo que yo quería, se hubiera convertido en un personaje bidimensional. Supongo que no había forma de hacerlo para estar completamente satisfecho con él.

En todo caso, *Watchmen* es un libro que he estado revisitando cada dos o tres años en los últimos diez o quince años. Y aunque mi reacción suele ser distinta cada vez, en términos generales es un libro del que me siento orgulloso, es un buen trabajo. Me gusta la narrativa, y me alegro de no haber seguido con esa forma de narrar tras finalizar *Watchmen*. Estoy contento de haber llevado las cosas hasta donde las llevé, y no más lejos. Vamos, que es un trabajo del que me siento orgulloso.

Sin embargo, debe de ser una de tus historias peor leídas. La tendencia a escribir superhéroes malcarados viene de una mala lectura de *Watchmen*. Desde mi punto de vista, lo que tú proponías en *Watchmen* -la revisión del género- es algo que puede hacerse una, dos veces...

Y en el mejor de los casos, hasta tres, sí. A mí, la respuesta a *Watchmen* por parte de la industria me decepcionó. En aquella época yo era muy inocente. La sensación que tenía yo entonces, y Dave Gibbons la compartía, es que tras hacer lo que queríamos hacer, nadie se sentiría capaz de seguir escribiendo cómics de superhéroes como antes, y que cambiaríamos las cosas definitivamente, lo cual es un pensamiento estúpido e inocente. Lo que realmente pasó es que se generó una ola de imitaciones de *Watchmen*, pero sólo imitaron lo que podían entender. Dave y yo pensábamos que lo más importante

de *Watchmen* era la narrativa, su estructura polifacética y todo eso. Y, hasta cierto punto, lo que habíamos empezado a hacer (que era una aproximación nueva y diferente al género de superhéroes) era lo que menos importaba. No obstante, parece ser que eso es lo que menos le cuesta captar a la gente. Aunque también hay que decir que es la parte que menos trabajo cuesta hacer. Es muy fácil aproximarse al género de superhéroes desde un punto de vista distinto. Lo que es muy difícil es realizar algo tan orquestado y preciso como *Watchmen*. Hasta ahora no se ha visto nada tan impactante técnicamente como *Watchmen*, y no sé cuánto tiempo pasará hasta que así sea, porque hay demasiada gente que no está preparada para llevar a cabo esa cantidad de trabajo, ya sea en lo tocante a la escritura o al dibujo. Supongo que *Watchmen* es fruto de una coincidencia afortunada que permitió que Dave y yo trabajáramos juntos en un momento en que nuestras respectivas habilidades habían alcanzado una cierta cima. Y creo que pasará bastante tiempo antes de que las estrellas vuelvan a alinearse para provocar una coincidencia igual.

HASTA AHORA NO SE HA VISTO NADA TAN IMPACTANTE TÉCNICAMENTE COMO WATCHMEN, Y NO SÉ CUÁNTO TIEMPO PASARÁ HASTA QUE ASÍ SEA.

No sé si es necesario que algo así vuelva a pasar. En mi caso, lo que más me gusta de *Watchmen* son los personajes y sus relaciones. Tengo dos números favoritos: el primero, que de hecho es el que más me gusta, es aquél en el que el Dr. Manhattan se autoexilia en Marte...

Sí, es que ahí está todo. Para mí, ese número es el punto álgido de *Watchmen*.

Mi otro número favorito también ocurre en Marte, y es en el que Julie y el Dr. Manhattan están hablando y Julie descubre su pasado.

Sí, mientras van explorando Marte, también van explorando el pasado de Julie.

Creo que es de las mejores secuencias que has escrito en *Watchmen*. Desde la primera página nos estás anunciando quién es el padre de Julie, pero nosotros, como lectores, no lo descubrimos hasta que lo descubre ella.

Ésa era mi intención, y me alegro de que contigo haya funcionado. Y estoy de acuerdo contigo en que el número cuatro es el mejor. De algún modo, es el más perfectamente simétrico de todos. Todo cae perfectamente en su sitio.

DE WATCHMEN A FROM HELL: UN MUNDO MÁGICO

En el número de *Watchmen* que estamos comentando, también es muy interesante tu concepción del tiempo. Curiosamente, en el décimo número de *From Hell* vuelve a haber un "viaje en el tiempo"...

Sí, ésta es una cosa curiosa. Verás, estoy seguro de que muchos de mis lectores se sintieron incómodos cuando empecé a hablar de magia. Supongo que uno debe de sentirse incómodo cuando oye a alguien a quien considera racional hablar con seriedad de algo que es por definición irracional.

Yo lo entendí como una metáfora...

Hasta cierto punto, es una metáfora. Pero también lo digo de forma literal... Pero, sea como sea, el acontecimiento central de mi carrera en la magia fue algo que me ocurrió hace cinco o seis años. De hecho, puedo dar la fecha exacta: fue el 7 de enero de 1994. Tuve una experiencia que podría denominarse como iluminadora o... o como quieras llamarlo de acuerdo con tu sistema de creencias. El caso es que fue muy agradable y no me dejó incapacitado ni redujo mi funcionalidad... Más bien, me suministró mucha información. Una de las cosas que me pasó es que, en un momento determinado, me sentí como si estuviera fuera del tiempo. En aquel momento, mi percepción, lo que para mí era cierto, fue que todo el tiempo ocurría en un mismo instante, y sentí que las profecías no eran sino recuerdos y que, en cierta medida, sólo existe un único instante. Creo que Stephen Hawking dice algo muy parecido cuando afirma que el espacio-tiempo es un continuo en uno de cuyos extremos está el *Big Bang* y en el otro el *Big Crunch*, pero que en cierto modo ambos existen en un mismo instante. Todos los instantes ocurren al mismo tiempo en la eternidad.

En el caso de la magia, mucha gente ha apuntado hacia esto. Por ejemplo Emmanuel Swedenborg, que era un visionario sueco que vino a Inglaterra y fundó su propia iglesia. En su libro decía que "los ángeles no saben nada del tiempo".

Pero, volviendo a mi experiencia, después recordé lo que había escrito sobre el Dr. Manhattan en *Watchmen*. Y me dio la impresión -aunque puede que fuera una alucinación- de que más que tener una experiencia basada en mis recuerdos de mi propio trabajo de hacía seis años, mi trabajo de hacía seis años era un "pre-eco" de dicha experiencia.

Como si estuvieras recordando la experiencia que más tarde ibas a tener...

Exacto. Sin embargo, cuando escribí lo del Dr. Manhattan todo estaba en el terreno de la teoría. Estaba jugando con el concepto poético de la causalidad en el tiempo. Pero después de tener esta experiencia, está claro que se trataba de algo más perso-

nal. Incluso aunque mi experiencia hubiera sido una alucinación, o simple locura, o lo que sea, seguía siendo una experiencia que yo había tenido a nivel sensorial. Así que tenía que interiorizarla. Y, cada vez más, el trabajo en el que más vertía dicha experiencia era *From Hell*. Así que, para cuando llegamos al momento en que William Gull está a punto de morir en el manicomio y, en cierto modo, estalla en todas las direcciones... gran parte del estado mental en el que se encuentra Gull y sus experiencias están basados en mis propias experiencias. No eran exactamente iguales, por supuesto, pero la sensación es muy parecida. Lo que intentaba era transmitir lo que se siente en momentos así. También hay otro episodio, el del asesinato de Mary Kelly, un episodio muy desagradable que Gull lo pasa entero cortando a su víctima en pedazos. Ese episodio, no en lo que se refiere al asesinato de la mujer, sino a los trozos más místicos, y en esa sensación de que Gull está en una especie de trance durante el cual está dando saltos adelante y atrás en el tiempo y viendo a gente que no puede estar ahí y durante el cual se convierte en una especie de dios babilonio durante un par de viñetas sin darse cuenta hasta más tarde... este tipo de consciencia era un intento de aprehender algunas de las experiencias que yo había tenido, o que había imaginado que había tenido (que es una manera más cómoda de mirarlas).

From Hell William Gull en dos situaciones bien distintas: descuartizando a una víctima (esta página) y al borde de la muerte en el manicomio (página siguiente). Dibujos de Eddie Campbell.

¿Crees que la magia se convierte en la evolución lógica de un artista? ¿En un paso que tiene que dar?

Es el primero y el último paso en cualquier forma de arte. La razón por la que me introduje en la magia... A ver, tuve la experiencia que te he contado el 7 de enero de 1994. Pero fue el 18 de noviembre de 1993, cuando cumplía 40 años, cuando decidí convertirme en un mago. Entonces no sabía exactamente qué significaba eso, pero había llegado a un punto en que la única forma en que yo podía progresar estaba en ir más allá de lo racional. Había alcanzado un punto en mi manera de escribir en que lo racional no bastaba. Lo que yo escribo tiene una gran dosis de racionalidad, pero existen límites. Hay momentos en que la inspiración es algo completamente "trans-racional", y cada vez tengo más la sensación de que, cuanto más me fijo en la magia -y tengamos en cuenta que, por lo menos en Gran Bretaña, todos los magos tienen tendencia a ser muy creativos-, el arte y la magia no están muy lejos el uno del otro. Así que llegué a un punto en que la magia era el único paso hacia adelante que podía dar, si lo que deseaba era progresar y no estancarme. Tenía que introducirme en un territorio totalmente nuevo y que incluso quizás ni siquiera existía.

MAGIA Y LENGUAJE: ESA EXTRAÑA PAREJA

¿Crees que la poesía es la forma artística más cercana a esa magia?

Mira, en el sistema griego, el dios de la magia era Hermes, y también era el dios del lenguaje y de la escritura, y no se trata de una coincidencia.

En el caso de los chamanes, si los dioses eran considerados con un chamán, entre los poderes mágicos que éste podía esperar obtener se contaba la capacidad de volar, la invisibilidad, poder cambiar de forma, la poesía... El arte de la poesía estaba considerado como uno de los poderes mágicos que los dioses podían conceder al chamán. Y era tan importante, o más, como volar, volverse invisible o poderse convertir en un animal.

Con todo lo que estás diciendo, se puede decir que todo el proceso de la escritura es uno de los temas centrales de *Voice of the Fire*... Y que en la actualidad, los chamanes son los escritores.

Exactamente. Y el chamán de la primera parte es un escritor, que escribe con marcas. Ese niño no sabe lo que es escribir o le aterroriza la idea de la escritura. De hecho lo menciona, dice que su gente resulta sospechosa por ser gente que hace marcas. Y es que la escritura puede hacer cosas. El niño de *Voice of the Fire* dice: "El problema de hacer marcas es que haces unas marcas que se diría que son un árbol, pero no son un árbol, tan sólo son marcas". Pero si miras las marcas durante el tiempo suficiente, te olvidas de que la palabra "árbol" no es un árbol. Es como lo de Magritte con "Ceci n'est pas une pipe" ("Esto no es una pipa"), y es que es una representación de una

pipa. La representación del pensamiento debe de haber sido el primer salto mágico de verdadera importancia en la consciencia humana. La habilidad de representar algo con algo distinto, eso es lo que amplió el lenguaje y la consciencia. Mucha gente cree que el lenguaje precede a la consciencia. Y yo estoy bastante de acuerdo con eso. La consciencia no es realmente posible hasta que uno tiene el concepto de consciencia, lo que supone tener una palabra para designarla.

Una palabra, o un dibujo, o...

Sí, algún símbolo. El pensamiento simbólico es la regla básica de toda magia. La magia no es otra cosa que una manipulación de símbolos y, consecuentemente, una manipulación de estados mentales, lo cual tiene mucho que ver con el lenguaje. Mi interés en la magia ha repercutido de forma espectacular en mi escritura. He llegado a comprender mucho mejor el proceso.

¿Y cómo crees que afectará a partir de ahora a tu obra, tanto en forma como en contenido?

Bueno, actualmente... Por ejemplo, el trabajo que estoy haciendo ahora, y que se diría que no tiene nada que ver con mi experiencia con la magia, puede que incluya alguna referencia a ello. Pero en su mayor parte, y tomando por ejemplo los ABC Comics o *The League of Extraordinary Gentlemen*, lo único que intento hacer son historias interesantes con algunas buenas ideas. Pero, al mismo tiempo, me divierto mucho haciéndolas y me ayudan a liberar parte de la presión que acumulo y que no podría liberar si sólo hiciera historias muy serias e intensas.

Por otro lado, y aparte de que disfruto escribiendo esos cómics -como espero harán también los lectores leyéndolos-, también me proporcionan el dinero que necesito para realizar proyectos que no me aportan ningún dinero, por no decir que me cuestan dinero. Me refiero a las representaciones que hago. Ahora mismo he estado en unos estudios en Londres haciendo grabaciones para la música de fondo de mis representaciones.

¿Esas representaciones están abiertas al público?

Bueno, se hacen ante muy poca gente y tan sólo cada dos o tres años. Habrá una el 10 de abril en Cromway Hall, en Red Line Square, en Londres. En realidad es un simposio de varios grupos de magos del país, y yo estoy invitado junto con mi compañero artístico en la magia para llevar a cabo mi representación. Es algo muy intenso de preparar, y gastamos mucho tiempo y dinero en el estudio de grabación. Nos lleva muchas semanas prepararlo todo para llevar a cabo tan sólo una representación. Luego ya no lo volvemos a representar nunca más. Por supuesto, luego podemos grabarlo y venderlo en forma de CD, o puede salir una novela, como *Voice of the Fire*. Claro que, si mientras escribía *Voice of the Fire* no hubiera hecho nada más, no sé cómo habría sobrevivido, porque tardé cinco años en escribirla, y sólo me pagaron 15.000 libras de adelanto, lo cual es mucho, todo sea dicho. Pero 15.000 libras por un libro que tardas cinco años en escribir no es suficiente dinero para vivir. Y muchos autores están en este caso, por ejemplo Iain Sinclair, que es mi autor favorito del momento.

¿Habéis llegado a distribuir la novela en EE.UU.?

No, pero es que me temo que para el mercado americano, la novela quizás resultaría demasiado inglesa. Aquí tuvo muy buena acogida en la prensa, y estoy muy contento. De hecho, quiero escribir otra novela, aunque eso tendrá que esperar un par de años, por el tema económico. Ya tengo la idea, pero tendrá que esperar un par de años antes de que la empiece.

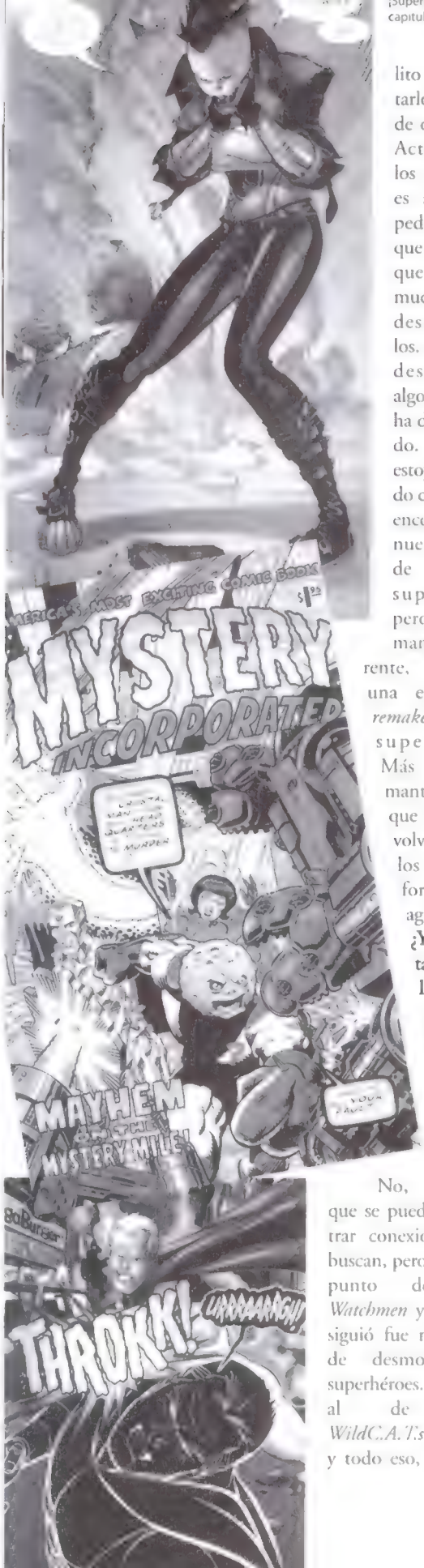
EL CREPÚSCULO DE LA INDUSTRIA

Cambiando un poco de tercio, hay una cosa en Internet que me gustaría saber si es tuya o no. Se trata de *Twilight of the Superheroes* ("El crepúsculo de los superhéroes").

Ah, sí. Es una propuesta que pasé a DC hace mucho, mucho tiempo. Se la envié y en DC se olvidaron por completo de ella. Luego alguien lo puso en Internet.

Si hablo de esta propuesta es porque me parece que había una intención similar en ella a lo que propones en ABC Comics: volver a los orígenes. ¿Era algo consciente o ha sido un proceso?

Bueno, cuando hice *Twilight* acababa de terminar *Watchmen* y pensaba seguir trabajando con DC, con lo cual sabía que acabaría haciendo algo relacionado con superhéroes. Así que pensé que podría ser divertido hacer esa especie de futuro apocalíptico en el que aparecieran todos los personajes de DC. Pero después de eso, perdí por completo el interés en los superhéroes durante algunos años, y concentré mis esfuerzos en material que no tuviera nada que ver con los superhéroes: cosas como *Lost Girls*, *Big Numbers*, *From Hell*, la novela, *Small Killing*, todo ese tipo de material. Tras volver a los superhéroes, me da la impresión de que, si bien en los años 80 lo lógico era desmantelar los superhéroes, coger ese mono-



¡Superhéroes! De arriba abajo: *Wildcats*, dibujado por Travis Charest; *Mystery Incoporated*, primer capítulo de *1963*, dibujado por Rick Veitch; *Supreme*, dibujado por Chris Sprouse.

lito y desmontarlo y mirarlo de otro modo. Actualmente, los superhéroes se caen a pedazos, así que no parece que tenga mucho sentido desmantelarlos. No puedes desmantelar algo que ya se ha desmoronado. Lo que estoy intentando con ABC es encontrar una nueva forma de hacer superhéroes pero de una manera diferente, haciendo una especie de *remake* de los superhéroes. Más que desmantelarlos, lo que intento es volver a unirlos de una forma más agradable.

¿Y no intentabas hacerlo ya con tu trabajo en Image, aunque fuera inconscientemente?

No, supongo que se pueden encontrar conexiones si se buscan, pero, desde mi punto de vista, *Watchmen* y lo que le siguió fue mi intento de desmontar los superhéroes. El material de *1963*, *WildC.A.Ts*, *Supreme* y todo eso, respondía a un intento por mi parte de volver a ser comercial, y de encontrar una forma de hacer superhéroes que me satisficiera, pero que la gente también quisiera leer. Me tomó algún tiempo. Creo que en aquella época yo no tenía las ideas muy claras. Mis intenciones eran honradas, y por lo menos el material de *1963* creo que era muy bueno. También hay parte del material de *WildC.A.Ts* y demás que disfruté haciendo. Pero creo que no fue muy acertado. Y es que el público que me encontré a mi vuelta al *mainstream* era un público totalmente distinto al que conocía y que quería cosas totalmente distintas que el anterior. Mi error consistió en prestarle demasiada atención a ese fenómeno e intentar descubrir qué es lo que quería el público, cuando, si lo pienso, mi trabajo no consiste en saber qué es lo que quiere el público, sino contarles lo que quieren. Y eso es lo que debería haber hecho.

En el caso de ABC, creo que he conseguido encontrar una voz adecuada para los cómics actuales. Ya veremos qué es lo que pasa.

Ya que has hablado de *1963*, ¿algún día aparecerá el episodio final?

No, mucho me temo que no. En su momento, ese especial de vacaciones empezó con que lo iba a dibujar Jim Valentino. Luego lo iba a dibujar Jim Lee, luego lo iba a hacer Rob Liefeld. Pero en la actualidad, la realidad es que Image se ha dividido en toda una serie de compañías separadas y no creo que aparezca jamás el episodio. Hay demasiadas cosas en medio, y las circunstancias han cambiado. Así que los seis números que salieron serán los únicos que podrá ver la gente.

Y hablando de trabajos inacabados, se rumorea que quizás vuelvas a trabajar con Awesome. ¿Cuánto hay de verdad en ello?

La verdad es que Rob Liefeld tiene unas doscientas páginas de mi trabajo, por el que me ha pagado. Así que tiene derecho a publicarlo. Así que no se trata de que yo vaya a volver a Awesome. Más bien se trata de que Rob Liefeld vuelve a publicar. Quizás en algún momento en el futuro escriba una historia que le dé fin a *Supreme*. Además existe la posibilidad también de que Alex Ross haga algo, pero eso sería en el futuro. Hasta ahí llega mi relación con Awesome. Hay material bastante bueno en esa serie, y me gustaría que viera la luz algún día.

OBRAS SIN FIN

Y ya que estamos con las obras inacabadas, ¿qué me dices de *Lost Girls* y *Big Numbers*?

Bueno, con *Lost Girls* seguimos. O sea, seguimos haciendo el cómic, pero desgraciadamente el editor ha cerrado y ya no puede permitirse seguir editando *Lost Girls*. Lo acabaremos y, una vez lo hayamos hecho, será más fácil colocarlo en el mercado. Veremos cómo están para entonces el mercado europeo y el america-

no. Aunque quizás funcionaría mejor en el mercado europeo, es un tipo de obra que encaja más con este mercado, porque la gente está más acostumbrada al material sexual y erótico.

En cuanto a *Big Numbers*, es otra historia. Yo ya tengo escritos cinco números, y mi intención era, y sigue siendo, que fuera una de las historias narrativamente más ambiciosas de las que he escrito hasta ahora. Pero los dos dibujantes que estuvieron realizando el cómic acabaron sintiendo que no eran capaces de hacerlo realmente y se apartaron del proyecto. Pero yo sí que tuve que pagarles por lo que habían hecho y... bueno, fue una experiencia un poco mala y parece que todo se fue a paseo. Incluso aunque consiguiera que alguien lo dibujara, ¿qué se supone que debo hacer? ¿Salgo a la calle con el tercer número dibujado por otro? ¿O le convenzo de que dibuje de nuevo los números 1 y 2 y luego convenzo a los lectores de que se lo compren porque esta vez sí que pensamos terminar la historia? Lo único que podría pasarle a *Big Numbers* es que, como ahora hay una compañía de televisión (la que hizo la adaptación al cine de *Trainspotting*) a la que le han ido bien las cosas y que lleva un año trabajando conmigo en la posibilidad de hacer una serie de televisión de 12 episodios basada en *Big Numbers*, entonces podría acabar la versión en cómic. Tengo todo el *plot* acabado, pero está resultando muy complicado terminarlo como cómic. Así que, si no ve la luz como serie televisiva, seguramente tampoco verá la luz como cómic. Y es algo que no me gusta. Si hubiera alguna manera de hacerlo, lo haría, pero ya he puesto mi confianza en ese proyecto dos veces, y no puedo permitirme de ningún modo volver a hacerlo, así que no creo que acabe esa obra.

Es una lástima, porque tengo la sensación de que en *Big Numbers* estabas intentando explorar temas que están relacionados con tu actual interés por la magia, como por ejemplo la teoría del caos, la matemática fractal...

Bueno, el tema de la magia es diferente de todo lo que yo había escrito antes de estar interesado en la propia magia. Por supuesto, en todas las cosas se producen intersecciones: las matemáticas fractales son una forma de mirar el universo y la magia también lo es. Claro que existe una conexión entre ambas cosas, pero me temo que no es muy significativa. Muchos de los conceptos a los que se estaba llegando con la teoría del caos me sugirieron nuevas formas para intentar comprender el significado del mundo. Pero ahora mismo tengo muchos planteamientos que no tienen nada que ver con lo puramente científico, aunque hay ciertos conceptos que coinciden en cierta medida. En el conjunto de Mandelbrot hay estructuras que se repiten a sí mismas hasta el infinito, y eso es lo que en la matemática del caos se llama similitud consigo mismo. Y en la magia existe un axioma según el cual lo que se da arriba se repite abajo, es uno de los axiomas más conocidos de la magia: las cosas que ocurren a un nivel cosmológico tienen su equivalente en nuestro microcosmos.

Ya que volvemos a la magia, en alguna ocasión, hablando de *From Hell* has diferenciado entre historia y ficción (en esta misma conversación, por ejemplo), y también has hablado de la magia frente a la realidad como un sistema de múltiples realidades. ¿Existe una conexión entre ambos temas?

Hay una conexión enorme. Una de las cosas que me hizo interesarme por la magia, una de las cosas que

Página inédita de *Big Numbers* #3, dibujada por Bill Sienkiewicz, que apareció en la revista *Submedia*

Una exploración incompleta: Lost Girls, dibujada por Melinda Gebbie

me empujó a convertirme en un mago fue precisamente escribir *From Hell*.

Hay un episodio concreto, una viñeta concreta, un bocadillo concreto que aparece en el capítulo cuarto, que es un capítulo muy largo que se desarrolla en un coche de caballos que se pasea por todo Londres construyendo un pentagrama... Hay un momento en el que William Gull está hablando con Netley acerca de la mente humana y dice: "Ése es el único lugar en el que los dioses, indiscutiblemente, existen". El único sitio en el que se puede decir indiscutiblemente que existen los dioses es la mente humana. Cuando pensé en ello... Porque yo había escrito ese bocadillo tan sólo como parte del monólogo de Gull, y de repente me di cuenta de que era una verdad como un templo, y muy profunda. Puede que los dioses sólo existan en la mente humana, pero realmente existen en la mente humana, y no necesitan existir en ningún otro sitio para ejercer un inmenso poder sobre los acontecimientos humanos y, por ende, sobre el mundo material. Me chocó cuánta verdad que había en eso, sobre todo teniendo en cuenta que había escrito ese bocadillo por accidente... y ahora tenía que enfrentarme a ese hecho. Si había escrito algo que era tan cierto, tenía que sopesar las implicaciones que eso tendría. Y eso fue lo que me hizo abrazar la magia posteriormente: el hecho de trazar las implicaciones que lo que había escrito tenía. La mente es, en potencia, esa enorme zona poblada por esas fuerzas increíblemente poderosas, y tiene que haber alguna forma de tener acceso a ello. Ese tipo de especulaciones son las que te acaban llevando, antes o después, al terreno de la magia.

No obstante, siendo eso una experiencia tan personal, me parece que tendría sentido en un trabajo personal, como *Voice of the Fire*, pero *From Hell* es un trabajo de colaboración.

Sin duda, está claro que escribir una novela y escribir un cómic son dos cosas completamente distintas. La diferencia principal es lo que podríamos llamar la "soledad del novelista". Cuando escribo un guión de cómic me toma unos tres o cuatro días hacerlo, luego lo envío y el editor me llama para decirme si le ha gustado o no, y me llama el dibujante para decirme si le ha gustado o no, o qué es lo que no le gusta, o lo que sea. Al cabo de un par de meses ese cómic estará en las tiendas, y un poco más tarde harán un tomo con él. En el caso de *Voice of the Fire*, estuve cinco años... Bueno, es cierto que le enseñé algún que otro capítulo a algún amigo mientras trabajaba en ello. Pero básicamente se trata de estar trabajando durante cinco años hablándole al vacío, y sin saber si lo que estás escribiendo es bueno, malo o indiferente. Escribir una novela es un proceso muy largo y muy solitario. Me llevó más tiempo del que me esperaba y fue un proceso muy aislado comparado con el resto del trabajo que hago, incluyendo el trabajo que desarrollo en los estudios de grabación, que es un trabajo de colaboración, porque siempre estoy trabajando con alguien. Con la novela, no obstante, estás trabajando completamente solo, ¿sabes? Así que, en muchos aspectos, se trató de una experiencia muy educativa que me enseñó a descubrir qué significaba escribir una novela.

EL CREADOR SOLITARIO FRENTE A LA OBRA COLECTIVA

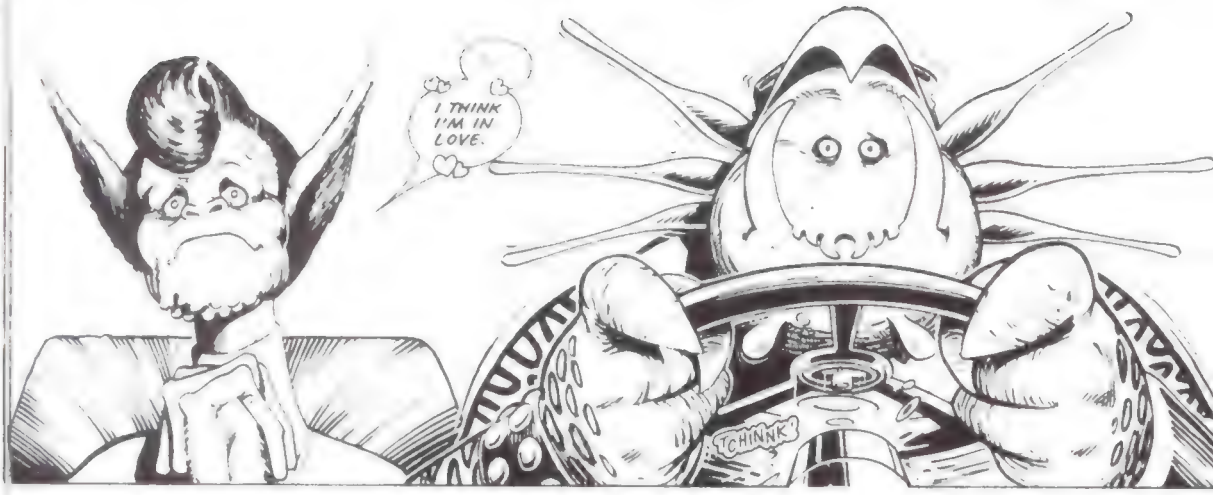
Centrándonos tan sólo en *From Hell*, ¿en qué aspectos cambia una obra que se hace trabajando con otro?

Para empezar, escribes pensando en el artista, o en la percepción que de él tienes. Intento escribir material que pueda imaginarme dibujado por Eddie, y que la mayoría de las veces no tiene nada de ver con el tipo de material que él se ve dibujando. Pero suelo estar contento de mi capacidad para tomarle la medida a los dibujantes. Normalmente, no me equivoco. Suelo darles cosas que vayan a disfrutar dibujando. Y el hecho de estar pensando todo para un tipo de dibujante específico, ese simple hecho acostumbra a predeterminar el modo en que yo escribo. Por ejemplo, en *Lost Girls*, normalmente comento el episodio con Melinda, porque en *Lost Girls* puede ocurrir que alguna escena de sexo resulte un tanto ofensiva, y que yo no acabe de estar seguro de si lo estoy manejando bien o no, así que es bueno que lo hable con Melinda para ver si tiene alguna objeción, o alguna sugerencia. Si todo le parece bien, escribo el guión, pero las ideas originales están pensadas para que se acaben convirtiendo en un guión en el que a Melinda le apetezca trabajar, o Eddie Campbell, o Kevin O'Neill. Normalmente, intento trabajar teniendo en cuenta al dibujante en cuestión, y quizás ése sea el aspecto más determinante y que más

cambia los guiones en función de con quién estoy trabajando: que tengo una consciencia constante del dibujante. Cuando escribía *V de Vendetta*, pensaba las escenas de modo que hubiera mucha masa negra en las viñetas, porque me imaginaba lo bien que iba a quedar dibujado por Dave Lloyd. Eran cosas como tener una puerta abierta en el fondo y un rectángulo de luz que proyectara la sombra de alguien... Así que uno intenta crear el tipo de historias que albergue ese tipo de imágenes si lo que quiere es trabajar con Dave Lloyd. Si trabajo con Melinda, por ejemplo en *Lost Girls*, lo pienso todo en términos de color, sensualidad y ese tipo de cosas que sé que a Melinda le gusta dibujar. Tienes que tener una idea en la cabeza del estilo del dibujante con el que vas a trabajar. Por ejemplo, el hecho de que Dave Gibbons fuera el dibujante de *Watchmen* fue totalmente determinante en cómo se escribió *Watchmen*, porque Dave tiene un enfoque de las cosas extremadamente preciso, lo que significa que puedes introducir capa tras capa de detalles precisos en el fondo de las viñetas, y que puedes manejar diferentes entornos en *Watchmen*, y hasta paisajes tridimensionales. Por ejemplo, la esquina del kiosco, en *Watchmen*... yo no creo que Dave fabricara un verdadero modelo en tres dimensiones, pero podría haberlo hecho, porque sabía exactamente qué distancia había desde la esquina hasta la boca de riego, sabía qué distancia había entre la boca y el kiosco, y las proporciones exactas entre el vendedor y el kiosco, la anchura exacta de la calle... sabía todas las dimensiones, y a qué calle correspondía en el verdadero Nueva York, por dónde se ponía el sol, y si tenías que girar a la derecha o a la izquierda para llegar a Medicine Square Gardens... Dave tiene ese increíble sentido de la realidad física que era preciso para *Watchmen*, y yo lo escribí como lo escribí porque sabía que Dave podía dibujarlo. Si el dibujante de *Watchmen* hubiera sido Dave Lloyd, habría salido una obra completamente diferente. De hecho, hubiera salido *V de Vendetta*. Resulta difícil definir todos los pequeños aspectos presentes en el hecho de trabajar con distintos dibujantes, pero en líneas generales, se trata de que, antes de que yo me ponga a trabajar en el guión, ya tengo la cabeza repleta con el estilo del dibujante en cuestión. Ahora mismo, en mi trabajo con J. H. Williams en *Promethea* -cuyo guión, por casualidad, tengo ahora mismo en pantalla delante de mí- tengo en cuenta que a él le gusta hacer hermosos diseños de página, con viñetas con bordes decorativos. Así que, al escribir el guión, le dejo la oportunidad de llevar eso a cabo, lo cual sig-

THIS IS SERIOUS! YOU'RE FACING SERIOUS CHARGES HERE.
IN NEW YORK YOU HAD ME OFF THE ROAD! I MEAN, WHAT ARE YOU TRYING TO DO? ARE YOU TRYING TO KILL ME?
RIDDLES

Sensaciones contrapuestas. De la frustración de Batman: The Killing Joke, dibujado por Brian Bolland a la satisfacción de A Small Killing, dibujado por Oscar Zarate



En esta página, *D.R. & Quinch*, dibujado por Alan Davis. En la página siguiente, *The League of Extraordinary Gentlemen*, dibujado por Kevin O'Neill

nifica cambiar mi forma de contar las cosas. Siempre tienes que tener en mente al dibujante a la hora de tomar decisiones sobre cómo plantear una historia o una viñeta concreta.

Una de tus colaboraciones más extrañas -y quizás también una de las menos conocidas, aunque está entre mis favoritas- es *A Small Killing*, con Óscar Zárate.

Sí, es una obra muy buena. También es uno de mis trabajos favoritos. Algunos de los trabajos que yo he hecho no me parecen gran cosa. Por ejemplo, *The Killing Joke*. Creo que Brian Bolland hizo un trabajo excepcional, pero que yo no estuve a la altura.

Seguramente, lo que te ocurrió con *Killing Joke* fue que caíste en el mismo error que la industria. Querías hacer algo con un enfoque tipo *Watchmen*, pero te olvidaste de que Batman y el Joker no tienen una psicología...

Sí, es lo que pensé al terminarlo. Batman y el Joker no son personas reales y no hay modo de cambiar eso. Así que no importa cuál es su mapa mental. Pero no sólo fallaba en eso. Además, la historia era muy violenta y desagradable... O por lo menos, ésa es la impresión que a mí me dio. No había nada que justificara toda esa violencia.

Y, sí, *The Killing Joke*, que es una obra que sigue vendiendo no sé cuántas copias cada mes, no es uno de mis cómics favoritos.

Y en el otro extremo está *A Small Killing*, que es justo lo contrario. Es algo que me costó mucho trabajo y que me parece una gran obra. De hecho, es una de mis obras más logradas.

¿Y piensas hacer algo más dentro de esa línea?

Bueno, he hecho alguna otra historia corta con Óscar. Una de ellas salió dentro de una antología que se llamaba *It's Dark in London*. Siempre es un placer trabajar con Óscar, pero aquello lo hicimos en una época en la que había gente como Gollancz que se arriesgaba con cómics adultos. Pero ningún título de aquella línea funcionó demasiado bien. Supongo que el mercado no estaba preparado para algo así. Aún así, me alegro de haberlo hecho.

Supongo que esa reacción por parte de los lectores puede resultar decepcionante...

Bueno, no... En fin, claro que en cierta medida sí esperas que funcione... Pero no puedes echarle la culpa a los lectores. Es algo que pasa. Al fin y al cabo, hicimos algo deliberadamente personal, y que evitara los clichés en los que se mueve el género... Y supongo que el público general pensó: "Bueno, aquí no hay superhéroes ni nada demasiado dramático".

Quizás sea un tipo de producto más adecuado para un mercado como el francés...

Sí, la verdad es que es mucho más europeo que otros. Supongo que en Europa habría funcionado mejor. Bueno, a mucha gente de la industria le gustó.

En definitiva, si tuviera otra oportunidad de hacer algo así, seguramente volvería a intentarlo.

¿Y *Halo Jones*? ¿Te interesaría seguirlo?

No, ahí no hay posibilidades, porque pertenece a Fleetway, igual que el trabajo que hice para Marvel. Y no tengo ninguna intención de volver a trabajar con Fleetway nunca más. Así que *Halo Jones*, *D. R. & Quinch* y los *Future Shocks* son cosas sobre las que no creo que tenga ningún derecho legal, por lo menos no actualmente. Supongo que si me preocupara por ello, quizás conseguiría recuperar *Halo Jones*... si decidiera ver qué es lo que se firmó. Pero a menos que pasara algo así, me temo que no hay ninguna posibilidad de que vuelva a trabajar con el material que hice para Fleetway.

***Halo Jones* me parece una buena obra... No a la altura de *A Small Killing*, claro, pero también hay que tener en cuenta que la escribiste varios años antes, cuando tus ideas eran más ingenuas...**

No hay tanta diferencia de tiempo entre uno y otro, porque *A Small Killing* fue lo primero que escribí nada más acabar *Watchmen*, y *Halo Jones* lo había hecho poco antes de empezar *Watchmen*, unos tres o cuatro años antes.

Parecía más tiempo, porque *A Small Killing* se publicó a principios de los 90.

Sí, pero empecé a trabajar en ello a finales del 88, principios del 89. Y *Halo Jones* lo terminé en el 85-86, así que no había pasado tanto tiempo. Lo que sí es cierto es que lo hice para dos mercados muy distintos. Con *Halo Jones* intentaba hacer algo bastante

sofisticado, pero que funcionara dentro de las premisas básicas de las historias de *2000 A.D.* En cambio, con el material de Gollancz, intentaba hacer una historia para un público adulto, que, por cierto, resultó no existir, pero ésa era la idea.
Pero vamos, que las diferencias básicas entre ambas obras residen en el público al que iban dirigidas, y no en la época en la que las escribí.

AMERICA'S BEST COMICS: HISTORIETAS PARA LA CRISIS

Ya que hemos hablado de la crisis de la industria, ¿qué soluciones ofreces?
Por lo pronto, el trabajo que estoy realizando en ABC Comics me parece que es lo más necesario actualmente. La industria del cómic en EE.UU. se está yendo al garete. La economía de esta industria parece estar padeciendo un declive tremendo. Y todo el mundo parece estar aterrorizado en la industria. Quizás me peguen un tiro por lo que voy a decir ahora, pero me parece fantástico, porque hay un montón de energía en el aire. Cualquier estructura que se derrumbe libera energía, es una ley física, ja, ja, ja. El caso es que hay una gran cantidad de energía en el aire, y si se utiliza, se puede llegar a productos muy creativos. Lo que yo intento es hacer cinco títulos que espero que sean muy comerciales, pero también muy buenos. Pero escribir cinco títulos a la vez es mucho trabajo, incluso para mí. Incluso para mí cuando era más joven. No obstante, lo estoy intentando, y por lo pronto, estoy muy contento con los resultados. Lo que estoy intentando es hacer todo lo que pueda para detener o incluso invertir el declive de la industria del cómic, y eso tan sólo haciendo buenos cómics. Lo cual es bastante

ABC Comics *Tom Strong* (en esta página), dibujado por Chris Sprouse, *Top Ten* (página siguiente), dibujado por Gene Ha

ingenuo, pero, ¿qué más puedo hacer? Me parece la única opción honrada. Así que por lo pronto, al menos durante un año o así, es todo lo que voy a hacer. Hay otras cosas que tengo intención de hacer en el futuro. Antes o después quiero escribir una historia de la magia. He hablado ya de ello con varias personas. Se trataría de una historia de la magia, o incluso de una guía práctica en forma de cómic, porque creo que es un medio en el que funcionaría bien. Lo haría junto con un amigo mío que también es mago, Steve Moore. No somos familiares, es la persona que me enseñó a escribir cómics. Ya hemos hecho un esbozo de la historia de la magia en nueve capítulos. Empieza con el chamanismo prehistórico, continúa con dos episodios sobre el surgimiento de la ciudad en el que todo se centra en la relación culto/cultura. Nuestra intención básica es mostrar la evolución paralela de la magia, el arte, el lenguaje y la consciencia.

Y por lo tanto, de la sociedad.

Sí, es que la cultura misma procede del culto.

En psicología se han hecho aproximaciones similares...

Sí, el mismo Jung estuvo muy cerca, y bordeó la frontera entre psicología y magia. La magia es la ciencia del todo, es la ciencia de la existencia. Toda la ciencia procede de la magia: Newton era un alqui-

mista. Existe una anécdota maravillosa según la cual cuando Newton construyó su primer telescopio astronómico, creó una base para apoyarlo. Y en aquella época estaban retirando los últimos símbolos fálicos paganos, que no eran otra cosa que símbolos de fertilidad, de las iglesias de Londres. Y se dice que Newton utilizó uno de dichos símbolos como pie para su telescopio. Y ahí tenemos una maravillosa metáfora, según la cual el telescopio de Newton, que era un símbolo de ciencia y de racionalismo, estaba montado sobre un pie extraído de rituales paganos. Los alquimistas fueron los primeros científicos. Para mí, la magia es una ciencia de la existencia, e incluye la mente, las emociones, la realidad física... Es un sistema para ver las cosas, que en cierto modo redefine aquello que vemos y, en mi caso, incluso puede que lo aclare.

LO QUE ESTOY INTENTANDO CON ABC ES HACER TODO LO POSIBLE POR DETENER O INCLUSO INVERTIR EL DECLIVE DE LA INDUSTRIA DEL CÓMIC, Y ESO TAN SÓLO HACIENDO BUENOS CÓMICS. LO CUAL ES BASTANTE INGENUO, PERO, ¿QUÉ MÁS PUEDO HACER?

No perdamos de vista America's Best Comics: ¿por qué no nos explicas de qué van las series?

Bueno, el primer título, *The League of Extraordinary Gentlemen*, no estaba pensado inicialmente como un título de dicha línea. Acabó saliendo dentro de esa línea porque parecía el lugar más lógico después de que DC comprara WildStorm, para poder darle cobijo. La idea detrás de *The League of Extraordinary Gentlemen*, que de hecho es la idea de todos los títulos de la línea, es devolver los cómics a sus raíces, y llevarlos a un punto situado antes de que Siegel & Shuster escribieran la primera historia de Superman en *Action Comics*.

¿Y realmente es necesario irse tan lejos?

Bueno, más vale prevenir que curar. Quería ver si era posible volver a imaginar el superhéroe, sacándolo de la actual acumulación de datos. Se trata de algo distinto a lo que estaba haciendo con *Supreme*. Con *Supreme* estaba indagando en el caldo de cultivo superviviente en el que se mueve el género de superhéroes, lo cual resulta muy divertido. Pero con *The League of Extraordinary Gentlemen*, he querido irme a las raíces. Y esas raíces se encuentran en la literatura fantástica del siglo XIX, de la que derivaron muchos superhéroes.

¿Crees que, en cierto modo, *From Hell* ha sido el caldo de cultivo de *The League of Extraordinary Gentlemen*?

La verdad es que despertó en mí un interés por la época victoriana, pero la época victoriana que estamos representando en *The League of Extraordinary Gentlemen* es tan distinta que en realidad no existe una verdadera conexión. Como mucho, creo que *From Hell* ha tenido la culpa de que mucha gente no se haya atrevido a leer *The League of Extraordinary Gentlemen*, porque pensaban que iba a ser algo muy parecido a *From Hell* y creo que por eso no ha vendido tan bien como *Spawn* o cualquiera de esos títulos. Pero la gente que se lo ha leído se ha dado cuenta de que es algo muy distinto de *From Hell*. Por ejemplo, *El increíble Hulk* siempre ha estado claramente basado en *Doctor Jekyll y Mister Hyde*. De igual modo, todos los personajes invisibles de los cómics están basados en *El hombre invisible*, y todos los viajeros temporales están basados en *La máquina*

del tiempo. Aquélla fue una época llena de ideas. Lo que intentamos hacer fue crear una historia centrada en esa época, porque la mayoría de esos personajes no tienen copyright, e intentar imaginar una época victoriana en la que todo lo que había pasado en la narrativa de ficción victoriana fuera verdad, y en la que todos sus personajes existieran en un mismo momento.

Tras habernos ido a una época muy anterior a la de los superhéroes, lo que hicimos fue tomar una idea muy típica de los superhéroes, la idea de supergrupo, lo cual da resultados muy distintos, porque no estamos utilizando los puntos de referencia tradicionales para los superhéroes.

En el siguiente título, que es *Tom Strong*, no iremos tan lejos como los libros de fantasía del siglo XIX. En lugar de eso, nos hemos ido a la época de los pulps, justo antes de los cómics: Doc Savage...

La Sombra...

La Sombra sólo hasta cierto punto, porque Tom Strong es un personaje mucho menos oscuro. Es más bien Doc Savage y un poquitito de Tintín.

¿Tintín...?

Sí, al fin y al cabo era un personaje de aventuras que existía antes de todo esto. Además, nos gusta *Tintín*, tanto a mí como a Chris Sprouse, así que nos gustaba la idea de meterlo ahí, junto con *Doc Savage*. La historia de *Tom Strong* se desarrolla en el presente, pero se trata de un personaje que ha vivido ya casi un siglo, así que el número que estoy escribiendo ahora pasa durante la Segunda Guerra Mundial. Podemos ir yendo atrás y adelante en el tiempo. Y eso es interesante: tiene gran parte de la atmósfera y el ambiente, e intento que sea tan inventivo y excitante como los pulps, y tan encantador como *Tintín*... Está quedando muy bien. Chris Sprouse está haciendo un gran trabajo. Las portadas de los dos primeros números son verdaderas obras de arte. La portada del primer número es de Alex Ross, y la segunda es de Chris Sprouse y Angus McKie, que fabricó un modelo en tres dimensiones de unas tostadoras que salen en el cómic y los utilizó para la cubierta con un programa de tres dimensiones. Es genial.

Más ABC. En esta página, *Promethea*, dibujado por J. H. Williams III. En la página siguiente, de arriba abajo, tres de las estrellas de *Tomorrow Comics*: First American y Angel, dibujados por Jim Baikie; The Cobweb, dibujada por Melinda Gebbie; y Johnny B. Quick, dibujado por Kevin Nowlan.

Y el siguiente título es *Promethea*, que se podría considerar como un personaje tipo Wonder Woman. Es una heroína fantástica, y aquí volvemos de nuevo a los pulps, ya que muchos de ellos estaban poblados por amazonas de ciencia-ficción. Tiene mucha relación con esos pulps de ciencia-ficción de los años 20 y 30. Para el *background* de este título también estamos basándonos en series de los periódicos, como por ejemplo *Little Nemo*, y otras series de fantasía de principios de siglo. La mezcla resultante es interesante: tienes romance, humor y una especie de fantasía onírica.

¿Estás intentando rescatar las ideas que estabas desarrollando en Awesome?

Bueno, empecé todo con *Glory*, que fue muy entretenido de hacer. Me quedé de piedra con la caída de Awesome, y no quería volver a hacer lo que estaba haciendo con *Glory*, así que intenté llegar a un nuevo concepto que me permitiera manejar material místico y un personaje femenino y, la verdad es que el trabajo de Williams en este título es fantástico.

Después de *Promethea* saldrá *Top Ten*, dibujado por Gene Ha, otro fantástico joven dibujante. Este título es el que está más cercano del superhéroe tradicional. Se trata de tomar un planteamiento tradicional de cómic de superhéroes y llevarlo a un extremo tal que se convierta en algo totalmente distinto. Básicamente, si la pregunta detrás de *Watchmen* era "¿Qué pasaría si en la vida real existieran superhéroes?", en *Top Ten* la pregunta sería "¿Qué pasaría si sólo existieran superhéroes? ¿Qué pasaría si todo el mundo fuera un superhéroe?" Está claro que, si todo el mundo fuera un superhéroe, muy pocos de entre ellos lucharían contra el crimen, porque no podrían ganar dinero con ello, la gente tendría que tener un trabajo. Así que estamos en una ciudad en la que todo el mundo es un superhéroe, porque, seamos claros, la mayoría de los superpoderes resultan bastante inútiles. Si puedes lanzar rayos de calor por los ojos, a lo máximo que podrías llegar sería a impresionar a las chicas encendiendo cigarrillos a distancia. Claro que también podrías hacer mucho daño, pero a la mayoría de la

gente no le apetece hacer eso. Así que lo más seguro es que acabaras trabajando de pinche de cocina o algo así. Si pudieras moverte a supervelocidad, lo más seguro es que acabaras como repartidor de pizzas. Así que nos encontramos con una ciudad llena de superhéroes, y lo que intento es centrarme en la idea que tengo de que un grupo de superhéroes no puede funcionar de modo alguno. Lo que he hecho ha sido fijarme en cómo trabajaban en *Canción triste de Hill Street*, donde había una gran cantidad de personajes y se desarrollaban cinco o seis líneas argumentales a la vez y todo parecía funcionar bien. Y me pregunté: "¿Podría hacer eso con los superhéroes?" Y entonces me planteé hacerlo con un grupo de superhéroes policías, pero el problema es que así no íbamos a ser capaces de lograr el realismo que se alcanzaba en *Canción triste de Hill Street*. Así que mezclamos esa idea con la de que todo el mundo fuera un superhéroe. Así fue la génesis de la idea, el punto de partida. Y está resultando realmente divertido. Ya he escrito los tres primeros números y tienen muy buen aspecto.

Y el último título es *Tomorrow Stories*, un título antológico que cuenta con cuatro historias distintas en cada número centradas en cuatro personajes distintos dibujados por cuatro dibujantes diferentes.

La primera es *Greyshirt*, dibujada por Rick Veitch, y es una especie de caballero aventurero, en un estilo un tanto pulp. Tiene un pequeño toque criminal, tipo Fantomas. En fin, un poco de cada una de estas cosas. Luego está *Cobweb*, de Melinda Gebbie. Son una especie de relatos *glamourosos*. Si te fijas en los cómics de los años 40, la mayoría estaban centrados en el *glamour*, como por ejemplo, *Phantom Lady*, que era un personaje cuyo único interés residía en que llevaba un traje muy revelador y que tenía unos pechos enormes. Las historias eran muy malas, y el dibujo, muchas veces, también. Pero todo el mundo recuerda con cariño a Phantom Lady. Pero en estos días en los que, si quisieras hacer un título de *glamour*, tendrías que atiborrarlo de pornografía y publicarlo en Eros Comics, lo que nosotros buscábamos era algo sexy y con *glamour* y con buenas historias y un buen dibujo. Y eso es lo que hay en *Cobweb*. Es una aventurera que vive aventuras muy encantadoras, a veces divertidas y a veces más poéticas, y por lo general muy sexys. Eso es lo que queremos explorar.

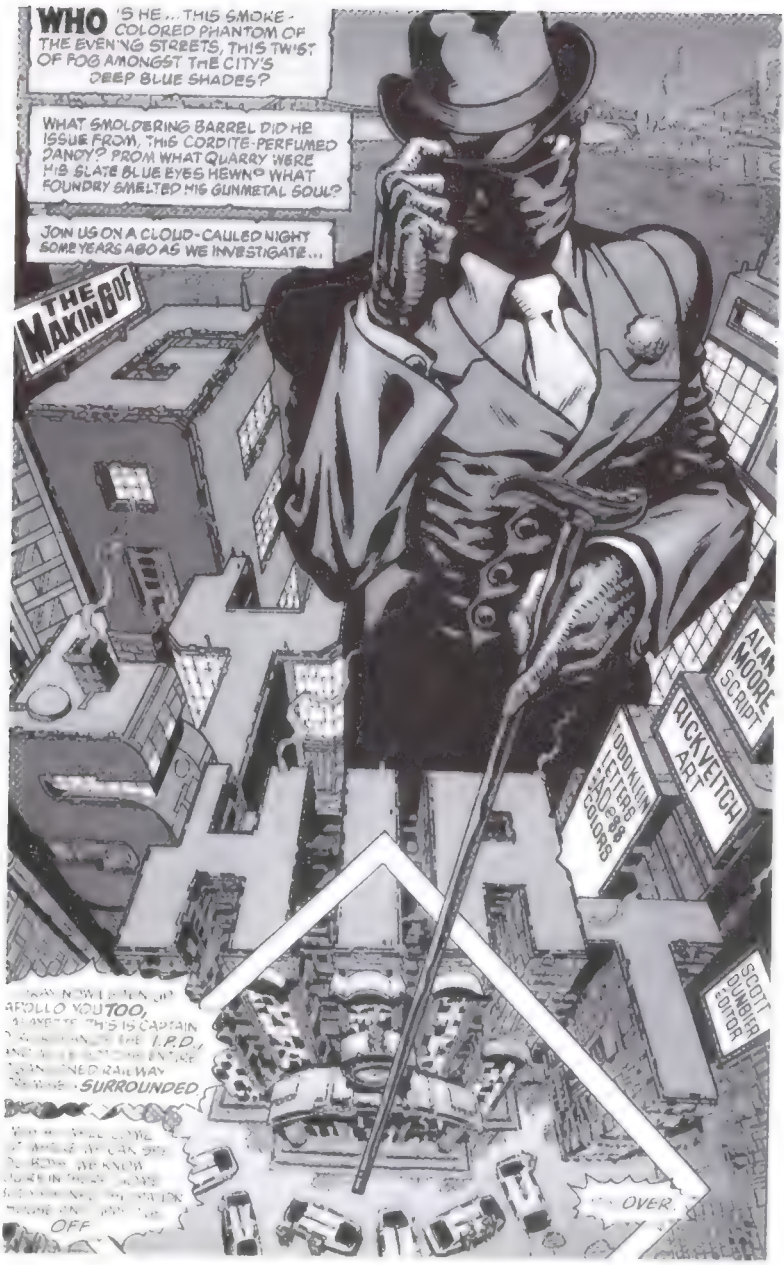
Luego viene *Jack B. Quick, Boy Inventor*, dibujada por Kevin Nowlan. Es una de las cosas más divertidas que he hecho en mi vida. Está centrado en una pequeña ciudad fantástica un poco al estilo de Ray Bradbury, todo ello mezclado con un humor muy absurdo. Es muy difícil de describir. El protagonista es un genio de diez años que, en cada episodio, descubre una nueva teoría o inventa un aparato, todo ello con una ciencia absurda muy divertida. En el primer episodio inventa un pequeño sistema solar situado sobre el pasto de sus vacas. Está muy bien.

Y la última serie es *The First American*, que estoy haciendo con mi amigo Jim Baikie.

Hay tres o cuatro superhéroes que han trascendido el género: The Spirit, Capitán Marvel, hasta cierto punto, y, sin lugar a dudas, Fighting American, de Simon y Kirby. Era una especie de sátira ridícula de un superhéroe. Y eso es precisamente lo que estoy intentando hacer con el First American. Es un personaje sacado de los años cincuenta pero puesto en los noventa. El primer episodio está centrado en *El Show de Jerry Springer*. El segundo episodio trata de la nostalgia, el tercero de niños armados... En fin, se trata de temas sociales y mediáticos. Es muy divertido.

De lo que se trata es de que compres un cómic y te encuentres dentro cuatro historias distintas que además resulten diverti-

AND ANOTHER THING: SCIENTISTS BELIEVE THAT SUDDEN BENDS IN LIGHT ARE CAUSED BY BLACK HOLES MAYBE SO..
BUT WHAT IF THERE'S ANOTHER REASON FOR LIGHT'S


WHO 'S HE... THIS SMOKE-COLORED PHANTOM OF THE EVEN'NG STREETS, THIS TWIST OF FOG AMONGST THE CITY'S DEEP BLUE SHADES?
WHAT SMOLDERING BARREL DID HE ISSUE FROM, THIS CORDITE-PERFUMED DANDY? FROM WHAT QUARRY WERE HIS SLATE BLUE EYES HEWN? WHAT FOUNDRY SMELTED HIS GUNMETAL SOUL?
JOIN US ON A CLOUD-CAULED NIGHT SOME YEARS AGO AS WE INVESTIGATE...
THE MAKING OF
ALAN MOORE SCRIPT
RICK VEITCH ART
DOOKLUN LETTERS AND COLORS
SCOTT DUNBIER EDITOR
APOLLO YOU TOO,
I.R.D.
SURROUNDED
OVER
OFF

Greyshirt, dibujado por Rick Veitch, aparece en *Tomorrow Comics*

das. Ahora también estamos trabajando en un título tipo revista en el que podré hacer historias cortas con dibujantes con los que no tengo tiempo de hacer una serie entera.

Y VOLVER, VOLVER, VOLVER... A TRABAJAR CON DC

Quizás la pregunta que más gente se hace en relación con America's Best Comics sea: ¿cómo te sientes trabajando de nuevo para DC?

Ja, ja, ja. Bueno, mucha gente me lo ha preguntado últimamente. El primero en preguntármelo fue Jim Lee. Él y Scott Dunbier vinieron a Inglaterra especialmente para verme a mí, porque estaba firmándose ya el acuerdo con DC. Jim Lee estaba bastante asustado por mi posible reacción. Pero vino a Inglaterra y me dio la noticia en persona, como un caballero, cara a cara. Y eso me gustó, porque no es algo muy común en la industria de los cómics. El caso es que me dieron la noticia en la estación de tren, y yo ahora llevo un bastón con cabeza de serpiente, es uno de mis utensilios mágicos. Cuando llegué a la estación con mi bastón, Jim y Scott me estaban esperando, y creyeron que yo ya había oído las noticias y que llevaba el bastón para pegarles.

El caso es que me dieron la noticia y me dijeron que tendrían a DC lo más apartada posible de este proyecto, que no habría logos de DC en las cubiertas, que no se mencionaría a DC como editor de los títulos, que DC no ganaría mucho dinero con ellos... Y yo ya había trabajado mucho en esos títulos, y lo que es peor, cuando estás haciendo cinco títulos, alguno de los cuales tiene hasta cuatro o cinco dibujantes trabajando en él, a lo que se suman los coloristas, rotulistas... resulta que estás trabajando con más de veinte personas y...

...y te sientes responsable.

Sí. Y yo ya había hablado con ellos, y les había pedido que se comprometieran con el trabajo, porque les había dicho que era un gran proyecto. Así que no les podía decir: "Lo siento, pero tengo que atenerme a mis principios y voy a echar a perder este proyecto por el que habéis dejado otros trabajos." No podía hacerlo. Y es cierto que no me gusta trabajar para DC, y ellos lo saben, no es ningún secreto. Pero si siguen comportándose como caballeros y me dejan hacer buenos cómics en mi rinconcito, entonces yo haré honor a mi contrato, lo que significa que, por lo menos, escribiré 12 números de cada uno de los títulos que me he comprometido a hacer.

HAY QUE ENMENDAR VIEJOS ERRORES

¿Estás intentando crear una tendencia con estos cómics? ¿Algo así como lo que ocurrió con *Watchmen*, pero ahora de forma positiva?

Pues sí, ja, ja, ja. La verdad es que la intención está, aunque si será posible o no y si lo conseguiré, es algo que no sé. Estoy intentando volver a introducir valores básicos en los cómics comerciales del *mainstream*, en lugar de intentar crear cómics de una nueva era, lo cual es algo que resulta bastante absurdo en un momento en que la industria se está desmoronando. Si los *X-Men* no venden bien, y los cómics del *mainstream* no venden bien, los libreros, que dependen de las buenas ventas de los malos títulos de Marvel, acabarán cerrando sus tiendas. Y si cierran sus tiendas, habrá menos lugares en los que se venda *Hate*, o *Eigthball*, o *Acme Novelty Library* y todos esos cómics fabulosos que hay ahora en la calle. Por otro lado, hay mucha gente en los cómics alternativos que ha decidido rechazar a aquéllos que se vendan al *mainstream*. Lo terrible del caso es que los cómics alternativos y los del *mainstream* son hermanos siameses, y si muere uno, muere también el otro. Así es como funciona el mercado.

Si yo hubiera querido parecer un tipo guay... Mira, una de las razones por las que escribí cosas para Image a principios de los noventa era que no quería ser un tipo guay, y corría el peligro de ser terminantemente guay si mantenía mi integridad y tan sólo realizaba obras difíciles, pesadas y en blanco y negro.

Mi intención ahora es que nos aseguremos de que la industria vuelva a estar saludable, y entonces seguramente será de nuevo un mundo más hospitalario en el que la gente podrá volver a experimentar e introducirse en zonas menos comerciales.

Hay mucha gente que quiere venderte su propio análisis de por qué la industria de los cómics está pasando una crisis. Unos te dirán que se trata de la economía mundial, otros que la culpa la tiene Marvel... Pero no tiene sentido, porque cualquier persona que tenga nociones mínimas de economía te dirá que nadie sabe lo más mínimo sobre economía. Tan sólo tienes que fijarte en cómo funciona la bolsa, y te darás cuenta de que ni siquiera los especialistas en economía tienen la más mínima idea de de qué están hablando.

Ahí está la verdadera magia...

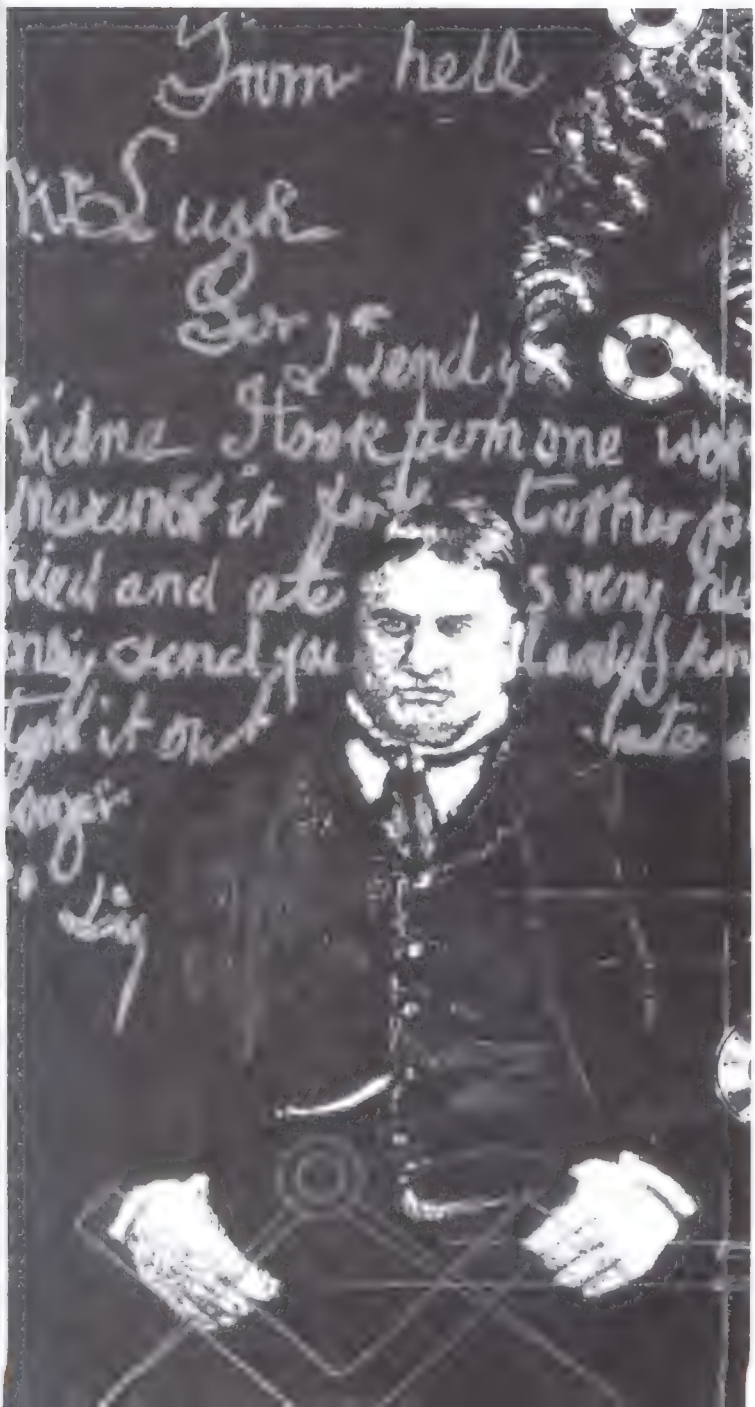
Bueno, es que el dinero es un ejemplo perfecto de cómo funciona la magia, porque no hay nada, tan sólo hay números...

Volviendo a la industria de los cómics, yo también podría aburrir hasta la muerte a todo el mundo con mi estúpida, innecesaria e inútil teoría acerca de por qué tenemos problemas... pero no sirve de nada. Lo único que puedo hacer como artista es intentar solucionarlo a nivel creativo. Y si los cómics son buenos, puede que eso no resuelva todos los problemas, pero seguramente sí que tendrá su efecto a la larga. Además, es la única parte de todo el proceso que yo puedo controlar. No puedo controlar quién compra Marvel Comics -me refiero a la empresa- o si se convertirán en una empresa pública, ni cuál es la economía del mundo o de la industria en particular. Lo único que yo puedo controlar es que el cómic que esté realizando sea bueno. Así que ABC es un intento de volver a introducir valores tradicionales. No se trata de hacer cómics a la antigua, sino de trabajar con valores tradicionales en la historia, en el dibujo, en la narrativa. Éstas son las cosas que parecen haber desaparecido en estos últimos diez años. Veamos si podemos hacer cómics básicamente buenos y que a la gente le interese leer. Así que, si todo sale bien, y parece ser que *The League of Extraordinary Gentlemen* está funcionando muy bien, puede que se genere una tendencia a hacer buenos cómics, en lugar de hacer cómics pretenciosos, que es la tendencia que, desafortunadamente, pareció generar *Watchmen*. Es una apuesta complicada, pero puede que consigamos generar una tendencia a hacer cómics que se puedan leer decentemente. Y creo que ésta es la única actitud sensata que se puede adoptar. U

Uno de los trabajos mas recientes de Moore ha sido la mini serie *Death blow: By Blows*, dibujada por Jim Baikie

TEXTO: FRANCISCO NARANJO

FROM HELL fragmentos



¿Qué es *From Hell*? En principio, se podría definir como una reconstrucción minuciosa de los asesinatos cometidos por Jack el Destripador y de los sucesos que en torno a los mismos se desarrollaron, pero la obra va mucho más allá de la excusa argumental. Estamos, entre otras cosas, ante una intrigante reflexión en torno a los mecanismos del mito, y también ante uno de los ejemplos más estimulantes e inteligentes de eso que en las últimas corrientes de la ficción literaria se ha denominado "historia oculta", es decir, la reinterpretación de determinados hechos históricos desde una perspectiva conspiratoria, si queremos denominarla así: hay más de lo que se nos ha contado, un motivo secreto para que ocurriera lo que ocurrió. Ahí está la obra de gente intachable como Thomas Pynchon o John Crowley, cuyos trabajos más brillantes pueden considerarse casi fundacionales de un género que, como dejó escrito Moore, utiliza el preciso escalpelo de la ficción para analizar la naturaleza maleable de la Historia. Durante ese análisis comprobó no sólo la naturaleza caótica de la realidad, su complejidad inabarcable e impredecible, sino que descubrió que cualquier geometría que se le aplicara, cualquier argumento, por fantástico e improbable que fuera, acababa encajando y adquiriendo una inquietante credibilidad. Un descubrimiento al que no es ajeno, sin duda, el interés que el guionista desarrolló durante el proceso de escritura por la magia, un interés que también acaba por percibirse en la obra: sin llegar a ser un artefacto mágico en sí mismo, como puedan serlo el reciente *The Birth Caul*, también de Moore y Campbell, o *Los Invisibles* de Grant Morrison, *From Hell* es sin duda un trabajo abierto en el que se aplican un buen montón de conocimientos sobre el

"Major Arcana: The Magician, the Tower and the Devil (Gull Christchurch-Hawksmoor)." Ilustración de *From Hell* realizada por Alan Moore y publicada en el nº 3 de *Taboo* (1989)

tema, se ilustra una serie de convicciones perturbadoras y se dejan entrever sugerencias de una u otra manera escalofriantes (que enlazan, curiosamente, con determinados fenómenos confirmados por la mecánica cuántica e ilustran también ciertos conceptos desarrollados por la matemática del caos, campos ambos que el Moore minucioso que siempre hemos conocido estudió durante la década de los 80).

Analizar algo tan complejo como *From Hell* queda, desde ya lo admito, muy lejos de mis capacidades. A lo más que puede uno aspirar desde su humilde teclado es a enumerar las distintas visiones que ha podido ir desentrañando de lo que es hoy la obra cumbre en la producción de Moore, bien merced a la ayuda del propio autor en sus distintas declaraciones, bien durante la gozosa lectura de la propia obra, o incluso después de una cierta reflexión alimentada por el hechizo de las palabras, por la naturaleza casi hipnótica de la absorbente narración.

Antes de adentrarnos en la enrarecida atmósfera de Whitechapel, antes de perseguir la sombría presencia del doctor Gull, antes de compartir con él el vértigo de la pesadilla, la blanda geometría de la carne y el metal, convendría hacer un poco de historia. La pequeña y accidentada historia de la publicación de *From Hell*.

A finales de 1988, Alan Moore proponía a un excitado Steve Bissette la publicación de un trabajo a seriar en la antología que éste había comenzado a editar, *Taboo*, una cabecera que aspiraba a renovar el género del horror en la mediatizada historieta norteamericana (meta que, de una u otra manera, alcanzó a lo largo de su accidentada, desigual y estimulante trayectoria). Se trataba, por supuesto, de *From Hell*, que nacía del interés del guionista por analizar el mecanismo oculto del asesinato como fenómeno abstracto, su cualidad mítica. Naturalmente, ningún paisaje tan macabro, ninguna figura como la de Jack y su corto reinado de terror. Así, tras la elección de Eddie Campbell como dibujante, el número 2 de *Taboo* aparecerá en 1989, con la primera entrega del título que estaba destinado a ser una de las obras cumbre en la carrera de un escritor que ya había demostrado de lo que era capaz dentro del mainstream (a estas alturas, es innecesario mencionar *Watchmen* o *V de Vendetta*, creo) y que parecía empeñado en explorar las posibilidades del medio lejos de las ataduras de los géneros más convencionales. Y continuó apareciendo por capítulos hasta que en 1992, con el número 7, se cierra la revista debido, entre otras cosas, al colapso imparable de Tundra.

Afortunadamente, Kitchen Sink toma el relevo y continúa la edición de los libros recopilatorios que Tundra había iniciado un año antes, tarea que culmina en 1998 con el estimulante *Dance of the gull-catchers*, epílogo y declaración de principios que ilumina muchas zonas oscuras de la obra e incluso ironiza sobre la misma, dejando clara su condición inequívoca de ficción.

A lo largo de la década que tarda *From Hell* en completarse, muchas cosas han cambiado para Alan Moore, y muchas cosas han cambiado también en el panorama de la historieta norteamericana. Para empezar, y dejando aparte el fiasco lamentable de *Big Numbers* y el triste dique seco en que languidece un trabajo tan prometedor como *Lost Girls*, que también inició su andadura en las páginas de *Taboo*, el guionista de Northampton ha ido abriendo su horizonte creativo en busca de nuevos intereses, de retos inéditos. Ahí está su fascinante novela *Voice of the Fire* (Gollancz, 1996), un par de monólogos teatrales editados también en formato de CD (uno de ellos, *The Birth Caul*, ha sido adaptado este mismo año a la historieta por el señor Campbell, con resultados sorprendentes), o su nuevo desembarco en el campo del mainstream superheroico de la mano de Image, Awesome y demás sellos, sub-sellos y burladeros varios de la nueva independencia comercial. Y cada paso, cada título, ha aportado siempre algo nuevo, algo diferente, fresco y emocionante. En un panorama editorial que llevaba un tiempo entre la duda de hacia dónde encaminarse y la tendencia casi endémica a la inevitable endogamia, otra vez los trabajos de Moore han descubierto nuevas maneras de hacer, nuevos campos que explorar. Como ocurrió en la década pasada y como, no me cabe duda, volverá a ocurrir dentro de diez años.

Pero si hay algo que define la evolución interior de Moore a lo largo de los diez años que dedica a trabajar en *From Hell* es su progresivo interés por la magia, o por cierto tipo de magia. Un interés que le lleva a convertirse en mago en noviembre de 1993, un interés que deriva de la complejidad de las investigaciones que lleva a cabo para documentarse y que a su vez realimenta su trabajo literario. En sus diferentes entrevistas y declaraciones gusta de perderse en disquisiciones fascinantes que lo dejan a uno al borde mismo de la conversión: la Historia como ficción, la psicogeografía, la resonancia de ciertos hechos a lo largo del tiempo, la misma condición creadora del lenguaje, de la palabra, que es la base de tantas formas de magia (incluida la que se verifica durante la celebración de la misa católica: tomad y bebed, dice el oficiante, y es gracias a sus palabras que tiene lugar la transformación). Son cosas que saldrán a colación una y otra vez en las páginas de *From Hell*.

Hablemos de la resonancia, por ejemplo. Pasado y futuro se funden con el presente en una misma realidad. No es un continuo, la flecha del tiempo no es tal, no apunta hacia delante ni hacia atrás, todo existe en un mismo plano, en un mismo tiempo inmóvil, como si lo contempláramos desde el exterior, desde una quinta dimensión. Es una de las curiosas vivencias que narra Moore de sus experimentos con magia, y es también una imagen común en diferentes textos sagrados (o mágicos ...): salir de uno mismo, contemplar el mundo desde fuera, desde el exterior, observador ajeno, en órbita. Pero también, sin abandonar el elemento mágico, puede leerse la resonancia desde una perspectiva matemática, si es que el lenguaje científico nos hace sentir más cómodos: la autorrecurrencia de una figura fractal, permanente reiteración de sí misma en sus diferentes estratos de interpretación. Así, la realidad de un hecho violento se perpetúa a lo largo del

tiempo, aparentemente atrapada en un espacio reducido, manifestándose una y otra vez. Lo que no deja de ser, dirá Moore (y el incrédulo que hay en mí así lo prefiere), una prueba más de la ficcionalización de la realidad. Y, claro, dos conceptos más que aparecerán en *From Hell*: psicogeografía, la relación del espacio físico con lo que en sus límites ocurre, la reiteración de determinados sucesos en ciertos lugares. Y la condición ficiticia de la Historia, cómo la fuerza de las palabras define y moldea la realidad. Imaginemos un conjunto de elementos agrupados al azar, un puñado de palitos o las entrañas azules de un pájaro, o una mano de cartas sobre un tapete, o los posos del café, e imaginemos una telaraña de palabras que atrapa ese azar, impone un orden, un antes y un después. Arbitraria o no, la

La geografía mágica de Londres, en *From Hell*. Dibujos de Eddie Campbell

imagen acaba por superponerse al inicial desorden y casi diríamos que toma carta de naturaleza, que de verdad existe por el mero hecho de que las piezas encajen. Como bien sabe Moore, cuanto más te aproximas al objeto de estudio, cuanto más sabes de las andanzas de Mary Kelly, cuanto más conoces de la vida de Sir William Gull, la condición caótica de la realidad se hace más y más evidente, las casualidades comienzan a aparecer, y lo que creías ficticio, lo que inventaste por razones de coherencia dramática, encaja con los hechos, e incluso se hace realidad histórica. El orden arbitrario, pronunciado, acaba imponiéndose al caos inicial. Magia.

Hay también otro elemento fundamental para entender *From Hell*, y es la reflexión que sobre los mecanismos del mito lleva a cabo Moore en sus páginas. Cuando empezó a plantearse la idea de escribir sobre un crimen, dejó de lado a Jack por demasiado evidente, pero no tardó en darse cuenta de que los asesinatos que esa figura anónima cometió en Whitechapel en 1888 constituían el material idóneo para lo que él pretendía hacer. En primer lugar, por la permanencia de la figura del asesino en el imaginario popular. Al fin y al cabo, nunca llegó a descubrirse su identidad, lo que no tardó en convertirlo en una presencia legendaria, en un mito. De hecho, es el modelo no confesado que dio forma a la figura del "*psicokiller*", tanto en la ficción como en la realidad (si es que hay diferencia). El escaso número de sus víctimas no importa. Hay en él una cualidad misteriosa, una fascinación que ya funcionó durante los días que duró su reinado de sangre. No sólo se desató la histeria por encontrar al asesino, sino que hubo una más secreta, pero también multitudinaria, por ser el criminal. De repente, Scotland Yard y diferentes periódicos se vieron inundados de cartas de supuestos "Destripadores" que no sólo confesaban los crímenes conocidos, sino que se recreaban de una manera tan atroz en los detalles de los que iban a cometer en el futuro inmediato, que más de un honrado policía, e incluso algún periodista no demasiado encallecido, debió de tener serias dudas sobre la cordura de sus conciudadanos. Además, arrastradas por la misma vorágine de morbosa irrealidad, muchas de las mujeres que vivían en Whitechapel, víctimas potenciales del depredador, confesaban cierta fascinación por él, incluso consideraban atractiva la posibilidad de convertirse en el siguiente cadáver, probablemente anhelando ser también ellas parte del mito, o quizá como escape desesperado de su miseria. Una de ellas llegó a comentar que le gustaría que de ella se dijeran cosas tan hermosas como se decían de las víctimas. ¿No hay una pauta aquí, no hay un deseo de trascender la propia cotidianidad, de adentrarse en el territorio romántico e imperecedero del mito?

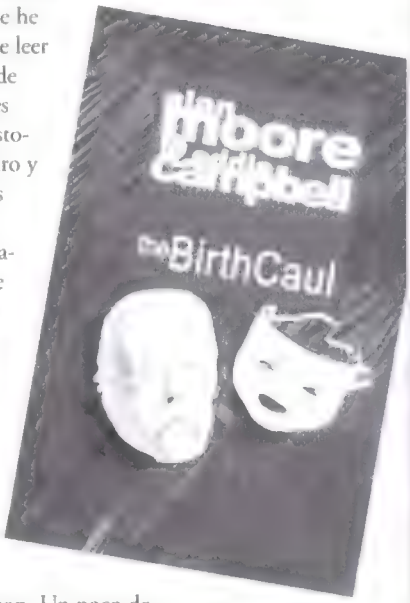
(Se me ocurre, por cierto, y es una idea un poco gratuita que en todo caso no es este lugar para desarrollar, que a lo mejor los dos mejores títulos de American Best Comics, esos tebeos con los que el Moore más lúdico está hoy renovando la primera línea del mainstream, nacen de los flecos de *From Hell*. *The League of Extraordinary Gentlemen*, por supuesto, con su reelaboración *steampunk* de la Inglaterra victoriana más pulp, y la excelente *Promethea*, que retomaría la reflexión en torno a la generación del mito y la llevaría un poco más allá, aunque con artillería más ligera.)

Tanta reflexión y tanto caos a lo mejor nos aleja de lo que, a mi juicio, de verdad importa: *From Hell*, el tebeo. Hablemos de la faceta técnica de la obra, un tema en absoluto desdeñable. La fragmentación minuciosa del guión y la ausencia de textos de apoyo, que sin duda hubieran aligerado de páginas el resultado final, aportan una cualidad fundamental a la obra: la sensación de realidad, de verismo. Eso, y la cercanía de los personajes. Como en algunos de sus mejores traba-

jos, la construcción del personaje supone para Moore una de las bases fundamentales del guión. Al fin y al cabo, seguimos la vida cotidiana de cinco prostitutas y un visionario verdugo, y es a través de ellos que los acontecimientos se nos irán desvelando. La mirada fascinadora de Gull no tendría la misma capacidad de desgarro si se explicara con las palabras de un narrador ajeno al devenir de los acontecimientos: son sus propias palabras, sus propios ojos, los que nos guían a través de su particular travesía del infierno. En lo que respecta a la fragmentación, el corte de guión, la secuenciación de cada escena, hay que decir que la fluidez con que se resuelve es achacable, creo, al dibujante. La estructura ha sido en Moore siempre una cuestión casi religiosa, y si bien sus páginas han funcionado siempre como minuciosos mecanismos de relojería, hay que decir que nunca marcaron la hora como cuando Bissette, Veitch y Totleben interpretaban sus guiones. Y, si bien Campbell no llega a su altura, está claro que sí ha evitado la rigidez de Gibbons o de otra gente más literal en su puesta. El problema de Moore ha sido a menudo la geometría: los ángulos quedaban demasiado expuestos, casi cortaban cuando uno los rozaba accidentalmente. En *From Hell* no existe ese problema, como no existía en *Swamp Thing*. Y es gracias a Eddie Campbell, insisto. En realidad, es la única razón que se me ocurre para defender su trabajo. Sí, quizá su peculiar manera de reflejar la cotidianidad le hacía una opción idónea para un proyecto que pretendía plasmar un complejo entramado de relaciones personales en el que inscribir la fría lógica del asesinato. Y sí, tal vez nadie más habría encontrado tiempo y energía para llevar a buen puerto la colaboración. Pero resultan tan anodinas sus páginas, tan faltas de emoción y de expresividad. Tan sólo el epílogo, resuelto en un estilo irónico muy cercano a la pantomima, encaja como un guante en su manera de hacer. La disciplina con que plasma los guiones de Moore y una particular habilidad, no sé si involuntaria, para dar cuerpo a un cierto tipo de atmósfera enrarecida, turbadora, casi le salvan. No obstante, uno contempla las páginas que sobre el mismo tema firmó en 1995 el gran Rick Geary (*Jack the Ripper*, NBM) y se le va la imaginación pensando en lo que hubiera podido dar de sí *From Hell* en sus manos. (Lo admito, la comparación es injusta y el tono que requería el guión de Moore está muy lejos de lo que Geary parece interesado en hacer. No obstante, es bonito soñar...)

En fin, sé que habrá voces que no estén de acuerdo no ya con mi visión de *From Hell*, que no es sólo mía, sino con mi convicción de que se trata del mejor trabajo que Alan Moore ha firmado nunca. Sé que cuando aparezca por fin la edición española, a cargo de Planeta-DeAgostini, no faltará quien quiera sacar pecho y diga que no es para tanto, que era mejor esto o tenía más gracia lo otro. Sé también que no es una lectura fácil (yo mismo estuve dos días enteros sumergido en las páginas de la obra, absolutamente abrumado e hipnotizado; nunca había disfrutado tanto con un tebeo, a lo mejor porque nunca me había tenido que esforzar tanto). Sin embargo, no puedo cerrar este texto, que no pretende ser más que una aproximación tímida y necesariamente incompleta a una obra de la que aún habrá tiempo de hablar más en profundidad, sin animar al lector para que se deje llevar. El mundo que se nos muestra en *From Hell* es oscuro y frío, maloliente, riquísimo en matices y doloroso en su minucioso detallismo. Sus personajes, cercanos y creíbles, se quedan con nosotros durante mucho tiempo, y hay escenas que será muy difícil que nadie pueda olvidar una vez las haya experimentado. Además, *From Hell* es uno de los tebeos más complejos y satisfactorios que he tenido la oportunidad de leer nunca, es el paradigma de todo eso que tantas veces hemos oído todos, la historieta como medio maduro y capaz de contar historias con calado emocional y cultural, y es la demostración de que Alan Moore tiene una de las cabezas más lúcidas y creativas de las últimas décadas. Como habréis comprobado (si alguien ha llegado hasta aquí), me he ahorrado las citas sesudas típicas que solían ser inevitables en los textos sobre el guionista de Northampton. Un poco de magia era inevitable, y un poco de todas esas cosas que hacen de las entrevistas con Moore textos tan apasionantes como sus propios tebeos. Porque además todo eso está en las páginas de *From Hell*. Pero lo que importa no son las referencias, las citas, un plano de Whitechapel, fotografías de Mary Kelly mutilada, la imagen de Gacy, de Kemper, de algún ogro de leyenda. Lo que de verdad importa es la obra, su lectura, el recuerdo de esos sucesos que han dado pie a tantas historias diferentes, que forman parte ya de nuestra identidad cultural. Y el buen hacer del autor.

Buenas noches. U



Arriba *Taboo* nº 2 (1989), donde se publicó el primer capítulo de From Hell Debajo: *Birth Caul* (1999) una nueva colaboración con Eddie Campbell

FROM HELL y la crítica de la cultura nacional en ALAN MOORE

TEXTO: RAY MESCALLADO

Los ancianos en la costa, del prólogo de *From Hell*

[NOTA: Este ensayo fue escrito originalmente en la primavera de 1998 para "Nacionalismo y cultura británica", un curso de doctorado de inglés impartido por Ashley Dawson en la Universidad de Iowa. Gracias especiales a Ashley por animarme a escribir este trabajo. Ray Mescallado]

INTRODUCCIÓN

A lo largo de buena parte de su carrera, Alan Moore ha demostrado su interés por utilizar los cómics y la ficción de género como herramienta de crítica política: en un prólogo a *V de Vendetta*, Moore declaraba que si *Watchmen* era un "*toque de diana para América*", entonces *V de Vendetta* pretendía ser un toque de diana para Gran Bretaña y el fascismo sibilino del thatcherismo. En los años posteriores al éxito fenomenal de *Watchmen* -y antes de su regreso a los cómics de superhéroes a mediados de los 90-, Moore se dedicó a escribir "ficción seria" para los cómics. Dos de sus más destacados trabajos, *Big Numbers* (en torno a la construcción de un gran centro comercial en Northampton, ilustrado por Bill Sienkiewicz) y *Lost Girls* (una disección erótica de los relatos de *Oz*, *Peter Pan* y *Alicia en el País de las Maravillas*, ilustrado por Melinda Gebbie), nunca fueron terminados. Los dos proyectos que sí se terminaron fueron *A Small Killing*, una novela gráfica ilustrada por Óscar Zárate que trata de un hombre atormentado por una versión infantil de sí mismo, y la saga de Jack el Destripador en *From Hell*, serializado entre 1991 y 1998. Ilustrado por Eddie Campbell con ayuda de Pete Mullins y April Post, *From Hell* es un logro impresionante. Es la declaración política más fuerte de Moore, siguiendo una larga tradición literaria de exploración de acontecimientos históricos específicos como catalizadores o espejos de nuestra cultura actual. En esta disección cuidadosamente ficcionalizada de los asesinatos de Whitechapel, *From Hell* aborda la forma en que estas atrocidades condensan varias tensiones ideológicas en la Inglaterra victoriana de la misma manera que en la de Thatcher (y en la post-thatcheriana). Y mientras que *From Hell* encaja en una tendencia más amplia de crítica social dentro de la obra de Moore, la propia posición ideológica del autor puede verse gravemente comprometida, debido en parte a las convenciones de género que a menudo utiliza.

FROM HELL: SU GÉNESIS Y ARQUITECTURA

Alan Moore concibió *From Hell* como una ficción histórica, pero con tanto énfasis en la ficción como en la historia. Como explicaba en una entrevista concedida en 1990 a Gary Groth, del *Comics Journal*: "*El pasado ha desaparecido; no existe. Todo lo que existe es el registro de su paso, fragmentos de artesanía, escritos en libros, cosas semejantes que nos proporcionan una imagen del pasado. Lo que pretendemos hacer con* From Hell *es ser un poco más honestos; lo vamos a llamar ficción. Al mismo tiempo, es una ficción que hace que encajen todos los fragmentos que hemos podido reunir. En los asesinatos del Destripador, lo que me interesaba era un acontecimiento humano relativamente pequeño -pequeño en el sentido de que estaba contenido en una zona bastante localizada y que implicaba a un número limitado de personajes- pero que a pesar de ello era gigantesco en cuanto a su importancia histórica. Quería examinar todas las hebras de la historia y el mito y las circunstancias que surjieran de ese acontecimiento.*"

Al posicionar la historia como un constructo retórico -"*todo lo que existe es el registro del pasado*"- Moore se otorgaba licencia para reconstruir una historia ficticia que se ajustara a su mensaje. Los variados componentes de los registros históricos -los "*fragmentos*"- proporcionan la estructura básica sobre la cual Moore teje sus propias y más amplias preocupaciones temáticas. Moore no estaba interesado en averiguar la identidad "real" del asesino de Whitechapel: el "auténtico" Destripador era un hombre de paja, una línea de investigación que eclipsaba los intereses más amplios que Moore quería abordar. Para soslayar este problema, Moore convirtió a Sir William Withey Gull, Médico Titular de la Reina Victoria en aquellos momentos, en el Destripador. La elección de Gull por parte de Moore estuvo muy influida por *Jack the Ripper: The Final Solution*, de Stephen Knight, que también proporcionó la motivación para los asesinatos de *From Hell*. En esta teoría, el nieto de Victoria, el príncipe Albert Victor -conocido como Príncipe Eddy- se casaba en secreto y tenía un hijo con Annie Crook, mujer que trabajaba en la confitería que estaba enfrente del prostíbulo de Hammond del nº 19 de Cleveland Street.

Históricamente, el prostíbulo y la confitería sí existieron, y el Príncipe Eddy solía visitar el burdel. Gull, que supuestamente alcanzó un nivel elevado en la masonería (hecho que en sí mismo es un punto de discusión entre los masones), fue contactado por sus hermanos de la sociedad secreta para ayudar a la Reina Victoria a silenciar a Crook utilizando medios medicinales. Marie Jeanette Kelly era amiga de Crook; cuando ella y tres amigas -Polly Nichols, Anne Chapman y Liz Stride, todas prostitutas- fueron amenazadas por la mafia proteccionista de la Banda de Old Nichols en Whitechapel, decidieron obtener el dinero que necesitaban para pagar su protección chantajeando al artista William Sickert, el amigo de la familia real que presentó al Príncipe Eddy y Crook. Sickert no tuvo más remedio que informar a la Reina Victoria, que volvió a llamar a Gull para que se ocupase del problema y eliminara a las mujeres. Gull aceptó, no sólo por el bien de la Reina y del país, sino también debido a que en ese acto contempló un plan superior, que revelaría sólo a su cómplice, el cochero llamado John Netley.

En este escenario se consumen los cuatro primeros capítulos, mientras que los asesinatos y la fiebre subsiguiente se documentan en los capítulos cinco a diez. El capítulo once está dedicado a mostrar cómo se calumnió a Montague Druitt, mientras que los décimosegundo a décimocuarto se ocupan de las consecuencias de la orgía asesina de Gull. Un prólogo y un epílogo, ambos titulados "Los ancianos en la costa", se sitúan en septiembre de 1923 en Bournemouth. Allí, Moore conjeturaba que el inspector Fred Abberline (que estuvo al cargo de investigar los asesinatos de Whitechapel) y Robert Lees (el vidente de la Reina Victoria, que en la vida real afirmó haber resuelto los asesinatos) se reunían para dar paseos frecuentemente, charlando sobre su participación en el caso. Al terminar el cómic, vemos que Abberline y Lees descubrieron que Gull era el asesino, y que ambos recibieron generosas pensiones a cambio de su silencio.

Los sue nos san grientos de Klara Hitler

Dejando a un lado quién lo hizo y por qué lo hizo, las intenciones de Moore para *From Hell* eran mucho más ambiciosas: quería crear una obra de ficción que fuera enciclopédica por su uso de hechos históricos y seudo-históricos, pero que también expresara claramente una postura ideológica frente a la cultura moderna. Tal y como explicaba en la entrevista de Groth: "*La idea original que tenía era la de mirar en dirección a esa época, la década de 1880, y ver qué estaba ocurriendo entonces. Esto resultó mucho más fructífero de lo que imaginaba; parece que todas las raíces del siglo XX está en la década de 1880. Los franceses invadieron Indochina, lo cual acabaría llevando a la guerra del Vietnam. Mitchelson y Morley hicieron los experimentos que demostraron que el éter no existía, lo cual acabaría llevando a la Teoría de la Relatividad, lo cual acabaría llevando a Hiroshima. Los últimos indios de América fueron confinados a las reservas en 1887, si no me equivoco. Se produjo el primer choque del fundamentalismo islámico en los levantamientos de los Mahdi. El socialismo empezaba a ser una presencia que se dejaba notar. En Gran Bretaña, las clases trabajadoras acababan de recibir el derecho al voto. Los problemas con Irlanda del Norte... bueno, no empezaron todavía, pero no cabe duda de que se exacerbaron por la negativa a permitir la autonomía de Irlanda del Norte hacia mediados de la década. Nietzsche estaba publicando sus obras. Hitler fue concebido el mismo mes que empezaron los asesinatos del Destripador. El antisemitismo había sido popularizado a lo largo de toda Europa en la forma del libro* La France Juive, *que fue muy leído en su época. En las artes, tanto en las pinturas de los post-impresionistas como en los escritos de gente como Zola, se empezaba a observar una iconización de la clase trabajadora: bailarinas, prostitutas. La pobreza era increíble. Hasta cierto punto, la prostituta se estaba convirtiendo en un símbolo de la degradación y las privaciones de la vida trabajadora. Era muy interesante. En la década de 1880, había toda una serie de tendencias en arte, ciencia, política y pensamiento que formaban una especie de vórtice. Al menos en mi interpretación de la situación, en términos simbólicos, los asesinatos del Destripador, ocurriendo cuando ocurrieron y donde ocurrieron, fueron casi como un resumen apocalíptico de esos tiempos, de toda la etapa victoriana. Además, también prefiguran muchos de los horrores del siglo XX. Fueron un pequeño apocalipsis en miniatura que prefiguraba los más grandes apocalipsis que se avecinarían.*"

Todas estas "tendencias" tienen su papel en el relato. Algunas aparecen como información secundaria: hay una mención casual de las "revueltas Mahdi" en una viñeta, mientras que un retrato de Marx se convierte lentamente en el centro de otra escena. Sin embargo, algunas tendencias recibieron una atención más destacada: por ejemplo, las tres primeras páginas del capítulo cinco están dedicadas a la concepción de Adolf Hitler, con una visión sin duda alguna ficcionalizada que Klara Hitler tiene de una iglesia (claramente Christchurch Spitalfields en Whitechapel) rebosando con la sangre y las muertes de los judíos de esa comunidad.

Lo que Moore no menciona en la cita anterior son las "arquitecturas de la historia" que ayudan a enmarcar muchas de sus ideas más importantes en *From Hell* de una manera poderosa y fácilmente accesible. Esto ocurre a través de dos motivos: los edificios y construcciones que definen buena parte del paisaje urbano de Londres, especialmente en lo que respecta al arquitecto Nicholas Hawksmoor, y la conceptualización del tiempo del matemático C. Howard Hinton.

Respecto a C. Howard Hinton, su padre James Hinton, que fue amigo de Gull y estuvo obsesionado por Witechapel y sus prostitutas, resumía las ideas de *¿Qué es la Cuarta Dimensión?* en el capítulo segundo del cómic. Lo hacía para conocimiento de Gull durante un paseo a través del Christchurch Spitalfields de Hawksmoor:

"*Según él, para los que las perciben desde la tridimensionalidad, las pautas tetradimensionales del monolito de la eternidad parecen tan sólo acontecimientos al azar... y los acontecimientos convergen inevitablemente como las líneas de una arcada. Pongamos que ocurre algo extraordinario en 1788. Un siglo después, suceden acontecimientos relacionados con ello. Y 50 años más tarde, de nuevo... y luego 25 años después...*

Derecha obeliscos fálicos en Londres. Debajo: las putas del apocalipsis

luego 12 años y medio. Como una curva invisible que se elevara a lo largo de los siglos." (capítulo 2, 15). Gull responde, "*¿Se podría entonces decir que la historia tiene una arquitectura, Hinton? La sóla idea resulta a la vez gloriosa y tremenda.*" (capítulo 2, 15) En el capítulo final de la propia historia, este segmento de la historia se revela como horrible: "El Monstruo" Renwick Williams en 1788, Whitechapel 100 años más tarde (1888), los incidentes del Descuartizador de Halifax 50 años más tarde (1938), los asesinos de Moors Ian Brady y Myra Hindley 25 años más tarde (1963), y por fin el Destripador de Yorkshire, Peter Sutcliffe, 12 años y medio después (1975).

Por una parte, subyace un fuerte significado simbólico en el recuento de la historia de Inglaterra a través de su hundimiento en la barbarie tras la Revolución Industrial. Por otro, semejante segmento histórico explota el "atractivo de los asesinos en serie" y la creciente fascinación con tales sucesos. La complicidad entre tema y narración es a menudo inevitable cuando se reflejan temas tabú como la pornografía y el asesinato: denunciar la fascinación del público a menudo exige explotar esa fascinación y, por lo tanto, alimentar los mismos impulsos que la narración busca criticar. Moore lo hace repetidas veces a lo largo de *From Hell*, lo cual complica la obra y sus propias intenciones.

La represión de la mujer lobo en *La Cosa del Pantano*

Otra forma de complicidad aparece en el cómic, ya que Nicholas Hawksmoor y sus iglesias tienen mucho peso en el desarrollo de la historia, junto con varios obeliscos y torres que representan instrumentos del poder patriarcal. En el capítulo cuarto, Gull acaba de aceptar la misión de asesinar las cuatro mujeres; su primera decisión es llevar a John Netley a dar una vuelta por Londres para que comprenda el significado que tendrán los asesinatos. El paseo, explica Gull, se debe a que "*La parte más importante de la historia de Londres no está escrita con palabras. Más bien es una literatura de piedra, de nombres de lugares y de asociaciones. En los cuales resuenan débiles ecos desde los lejanos y arruinados muros de la sangrienta historia.*" (capítulo 4, 9). En el inconformista cementerio de Bunhill Fields, Gull habla de William Blake y apunta a otro símbolo:

Gull: *El obelisco es de Defoe, aunque se yergue sobre la tumba del profeta. Está inspirado en las piedras consagradas al dios solar Atum, tomadas de Heliópolis, en el antiguo Egipto.*

Netley: *Más bien está inspirado en mi cimbrel.*

Gull: *¡Netley! ¡Qué perspicaz! Es un obelisco fálico, ya que el sol es un símbolo del principio masculino, de la ascensión del hombre. También simboliza el hemisferio izquierdo del cerebro humano, nuestro lado apolíneo, racional...* (capítulo 4, 12)

La obvia referencia a la potencia masculina y la erecciones está forjada sobre mitos antiguos y el encumbramiento del poder partiarcal ("*la ascensión del hombre*"). En el apéndice, Moore incluso llega al extremo de hacer una broma a costa del Dios Atum como una especie de anticipo de la bomba atómica. Esta parada en el paseo de Gull es sólo la primera relacionada con edificios con forma de obelisco. La Aguja de Cleopatra y la Torre de Londres son destacados, al igual que las iglesias de Hawksmoor: Saint Luke, Saint George Bloomsbury, Saint John, George's-in-the-East, Christchurch Spitalfields, y por último la catedral de Saint Paul. En la escena entre Hinton y Gull en Christchurch Spitalfields que se narró antes, se produce el siguiente diálogo:

Gull: *Tome por ejemplo esta iglesia: Está construida sobre los "Ho-spital Fields", donde se enterraba a las víctimas de la peste... una peste que se introdujo en Londres a apenas una milla de distancia de aquí. Hacia 1760, las tropas que apagaron sangrientamente las revueltas de los tejedores se atrincheraron aquí, en Christchurch. Aquí cerca, en 1811, los asesinatos de Ratcliff Highway causaron la creación de nuestro cuerpo de policía, actualmente imitado en toda Europa. Es posible que Hawksmoor se adentrara con mayor profundidad en un canal ya existente de sufrimiento, violencia y autoridad. Eso sí era un objetivo... Yo tengo cincuenta años y, a pesar de los laureles sin sentido,*

Mensajes delicados: Barbara Gordon queda invalida en *Batman: The Killing Joke*

sigue sin revelárseme mi propio objetivo. Pero no fue así con Hawksmoor: Su último trabajo consistió en levantar dos torres con forma de cuerno de cabra sobre un monumento en pleno corazón del gobierno de Inglaterra. Una abadía construida sobre el antiguo templo de Apolo.
Hinton: *¿Ah, sí? ¿Y qué abadía es ésa?*
Gull: *La de Westminster.*
(capítulo 2, 15)

La referencia a otro progreso de la historia es evidente, al igual que cierto presagio del papel de Gull como el asesino de Whitechapel que por fin encuentra su "objetivo" en el gran plan del caos dionisiaco. Lo más llamativo, sin embargo, es la referencia a la Abadía de Westminster, un monumento dionisiaco (los cuernos del chivo son un rasgo claro, al igual que la identidad del arquitecto) construido sobre un templo dedicado a Apolo, una ruptura de lo racional en favor de lo irracional.

Las dos dicotomías descritas en el paseo (hombres y mujeres, apolíneo -razón, lógica, ciencia- y dionisiaco -magia, arte, locura-) no encajan la una con la otra de forma clara. Mientras que las mujeres son decididamente dionisiacas en las descripciones de Gull, los hombres son tanto apolíneos como dionisiacos. La diferencia, pues, parece residir en la capacidad de los hombres para equilibrar los dos impulsos. Aunque Gull admira el poder de los símbolos apolíneos, especialmente el sol, se alinea con los impulsos dionisiacos de magia y locura. Puede que sea por eso por lo que Gull está tan fascinado con Hawksmoor, a quien ve como el epítome de este equilibrio o conflicto: "*Piensa en ello, Netley: los "arquitectos dionisíacos". Qué contradicción hay en que el dios del instinto y de la sinrazón sea evocado por arquitectos, que son los hombres más sobrios y apolíneos. Y sin embargo, sabían que el inconsciente era la inspiración de la que nacían sus torres de la razón. Y su logro más sublime consistió en domeñar su poder de forma simbólica.*" (capítulo 4, 22)

Gull, extrayendo los secretos de la arquitectura tanto del Londres físico como del Londres psíquico, se veía como una herramienta de la razón apolínea al emplear lo dionisiaco y ejecutar actos de locura para que el proyecto patriarcal pudiera seguir floreciendo. Ese proyecto patriarcal ciertamente está floreciendo, como Gull le dice a Netley al principio de su paseo por la ciudad: "*Sí, en Londres hay obeliscos, igual que en París, Washington, New York... A lo largo de este siglo, los francmasones de esas ciudades han ayudado a disponer obeliscos en determinados puntos, con consciencia de su significado.*" (capítulo 4, 14).

En resumen, las grandes ciudades de la civilización occidental han sido colonizadas por los masones, han crecido sobre los cimientos de la razón. De nuevo, uno se enfrenta al problema de la conspiración ficcionalizada, en esta ocasión una auténtica sociedad secreta y no un conjunto abstracto de progresiones naturalizadas, y el riesgo de trivializar la historia que está intentando tratar. Los asesinatos de Whitechapel han obtenido un nivel mítico que prácticamente invita a semejante lectura, a considerar lo que ocurrió como "*un suceso humano relativamente pequeño... que sin embargo tiene una estatura histórica gigantesca.*" Pero, ¿no resulta esto excesivamente paranoico, aunque sea principalmente una ficción concebida por Moore? Consideremos la descripción del "estilo paranoico de escritura" tal y como el teórico de las ciencias políticas Richard Hofstadter lo explica: "*El rasgo característico del estilo paranoico no es que sus exponentes vean conspiraciones o tramas en diferentes puntos de la historia, sino que consideran que hay una "inmensa" o "gigantesca" conspiración como fuerza motora de los acontecimientos históricos. La historia es una conspiración, puesta en marcha por fuerzas demoniacas de poder casi trascendente... El portavoz paranoico ve el destino de esta conspiración en términos apocalípticos: trafica con el nacimiento y la muerte de mundos enteros, de órdenes políticos completos, de sistemas de valores humanos enteros.*" (*The Paranoid Style in American Politics and Other Essays*, 1965, Richard Hofstadter). La fuerza motora puede ser interpretada en los dos niveles descritos más arriba: la estructura del tiempo y la estructura impuesta patriarcalmente. Ambas son herramientas de una caída apocalíptica, y el periodo temporal es trascendente mientras los masones siguen haciendo gestos para obtener tal poder. La crítica de Scott Sanders de *El arco iris de la gravedad*, de Thomas Pynchon (que muchos consideran la expresión definitiva del estilo paranoico) se puede aplicar aquí. Y aunque Sanders subestimaba evidentemente la novela de Pynchon, su acusación de pesimismo encaja perfectamente con *From Hell*: "*Pynchon ha presentado una condición social particular, la experiencia del individuo paranoico, manipulado y anómico dentro de la sociedad industrial avanzada, como si se tratara de la condición humana. Trata la Zona como si fuera el Mundo, la Persona Desplazada como*

el Hombre Común. Interpreta una era de decadencia en una forma concreta de sociedad como prueba de que estamos condenados a caer desde la condición humana, que nos vemos arrastrados por una marea cósmica de muerte. Es este salto desde la observación histórica hasta la aseveración metafísica lo que encuentro inaceptable... Su ficción está tan dominada por una conciencia de las presiones que conducen a una disolución de la personalidad y a la desintegración de la cultura que apenas encuentra hueco para imaginar impulsos históricos opuestos, posibilidades de recuperación, de renovación, de reunión." ("Pynchon's Paranoid History", en *Mindful Pleasures: Essays on Thomas Pynchon*, 1976, editado por George Levine y David Leverenz).

POLÍTICA SEXUALIZADA

Obviamente, la dinámica del sexo desempeñó un papel importante en los asesinatos de Whitechapel. No sólo están en juego la política de la prostitución y la identidad femenina, sino que el Príncipe Eddy y Montague Druitt representan un afeminamiento del discurso de Whitechapel. En el paseo que Gull da con Netley, la oposición de lo dionisiaco y lo apolíneo se proyecta confusamente sobre las culturas matriarcal y patriarcal. Sin embargo, una cosa está clara: las mujeres y la cultura matriarcal fueron sometidas deliberadamente por el patriarcado ascendente.

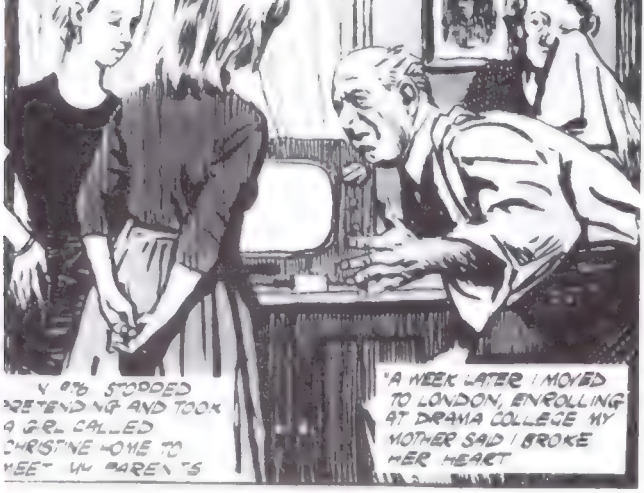
"*El hombre asesina a la Luna, y en su lugar adora al Sol, hace que unos hombres astados lleven a cabo la caza de Diana y, como ella, intentan que el océano esté bajo sus órdenes. El hombre derroca a la mujer con símbolos, y la mantiene así mediante símbolos. Qué fuerza tiene que tener un sello para poder erradicar un poder tal, que gobernó durante tres millones de años, al lado de lo cual, los seis mil del hombre son un mero parpadeo. Sube por Trafalgar Avenue hasta Old Kent Road. Si se compara con la duración de las diosas, ganamos nuestra rebelión masculina hace poco, y nuestro nuevo régimen de racionalidad implume es precario. Por eso, nuestra gran magia simbólica, que encadena de este modo a la femineidad, tiene que reforzarse a menudo, grabarse con más profundidad aún en la carne de la historia, para durar hasta el final de la Tierra... cuando este mundo y sus iguales sean al fin devorados por un Sol Padre enrojecido e hinchado como una sanguijuela. Crucemos el río y Artillery Street.*'" (capítulo 4, 25)

La alternancia entre grandiosas descripciones de conflictos arquetípicos y simples direcciones callejeras sólo sirve para reforzar el poder del patriarcado sobre el paisaje de Londres. El proyecto de Gull de matar a las mujeres pretende reforzar el poder de la "*rebelión masculina*", mantener el "*régimen de racionalidad*" intacto. Incluso las víctimas son conscientes de su capacidad destructora. Después de escribir la nota de chantaje para William Sickert, Marie Kelly observa sardónicamente: "*Ella muriéndose de hambre, tú con tus plagas, y Polly con sus amenazas de muerte... Somos las cuatro zorras del Apocalipsis.*" (capítulo 3, 15)

La idea de que las mujeres están confinadas como víctimas de una cultura patriarcal se puede seguir en la obra de Moore hasta "La maldición", en *La Cosa del Pantano*. La historia empieza con una tribu nativa americana que solía desterrar a sus mujeres durante la menstruación, encerrándolas en una oscura choza hasta que terminaba el periodo. En la actualidad, una pareja casada vive en una casa construida sobre la base de la choza, y la mujer se siente muy desilusionada por su palurdo marido y por la cultura sexista americana en la que vive. Llevada hasta el límite por el inicio de su periodo, la mujer se convierte en un hombre lobo; la Cosa del Pantano llega para salvarla, pero ella escapa después de casi matar a su marido, con las visiones del pasado atormentándola.

El masónico dios-chivo Jahbulon

"*Las burlonas imágenes de su cautiverio* [una tienda de vestidos de novia] *se alzan como fantasmas, seguros de su victoria. Sabe que no hay manera de escapar del recinto rojo. Su cruel olor está en todas las cosas. El recinto rojo está en*


I GOT STONED PRETENDING AND TOOK A GIRL CALLED CHRISTINE HOME TO MEET MY PARENTS
A WEEK LATER I MOVED TO LONDON, ENROLLING AT DRAMA COLLEGE MY MOTHER SAID I BROKE HER HEART

Arriba homosexualidad en *V de Vendetta* Debajo: el enigmático escrito en la pared

todos lados. Eran encerradas en la oscuridad, sin ninguna razón. Sólo por el hecho de estar sucias. Hasta el contacto de sus sombras agriaría la tierra, arruinando las cosechas que crecían allí. Y al final de su confinamiento salían cegadas por el fuerte brillo del sol. Sus ropas eran destruidas. Su ira en la oscuridad, presa, silenciosa. Su boca una roja herida." (*Swamp Thing* #40 USA, 1985, DC; *La Cosa del Pantano* nº 5, Zinco).

Finalmente, tras arrasar una tienda porno y un supermercado, la mujer lobo se suicida empalándose en un escaparate de cuchillos de plata. Al volverse humana de nuevo, la mujer le pregunta a la Cosa del Pantano si su marido está bien, y cuando le asegura que sí, muere. Mientras que la retórica de esta narración pretende indignar al lector contra la opresión del patriarcado, al hacer tan ajena la cólera -nativos americanos y licántropos, además de lo extraña que resulta la menstruación para los lectores americanos predominantemente masculinos- su potencia queda terriblemente disminuida. En todo caso, la ironía de la preocupación final por su marido -y por lo tanto un regreso simbólico al redil patriarcal que se simboliza en la "preocupación de esposa" y el "amor"- se les escapará a muchos lectores.

El tratamiento de Moore de las mujeres es aún más dudoso en las historias de superhéroes. En *Batman: The Killing Joke*, de Alan Moore y Brian Bolland, el Joker dispara a Barbara Gordon en la columna vertebral mientras secuestra a su padre, el comisario de policía James Gordon. Con James Gordon capturado, el Joker desnuda a Barbara Gordon y posteriormente utiliza fotos de ella como herramienta psicológica para quebrantar a su padre. Barbara Gordon permanece paralítica en la continuidad de DC, abandonando su identidad de Batgirl y convirtiéndose en la navegante de Internet Oráculo. Más tarde, Moore repetiría el mismo tema del lisiamiento con Ladytron en *WildC. A. T. S.*; si en esa ocasión la misoginia implícita en esta situación se utilizaba con ironía, es difícil saberlo. La cuestión aún se complica más con *Lost Girls*, una "ficción erótica" que diseccciona tres de las heroínas más conocidas de los cuentos infantiles en términos de sexualidad reprimida y neurosis psicoanalítica. El problema podría ser que el contexto de cierta ficción de género orientada hacia los varones, especialmente la que simpatiza con el espectáculo, como pueda ser el horror, la pornografía y los superhéroes, codifica la misoginia entre sus convenciones con demasiada facilidad. Como consecuencia, la cuestión de la complicidad -de criticar la mirada tomando parte en el proceso- tiene que ser tenida en cuenta.

De forma similar, la cuestión de la homosexualidad y de un Londres gay es abordada en términos de supresión y de chivo expiatorio. El Príncipe Eddy es el irónicamente potente catalizador de los sucesos de Whitechapel, pero durante el resto de la narración se le describe como débil, incapaz de funcionar de manera productiva. Montague Druitt, por su parte, fue una víctima "suicida", pero tal y como Moore lo describe, su muerte fue orquestada por el mismo círculo de masones que conocían la identidad de Gull como Destripador.

Anderson: *La prensa y el público no se cansarán hasta que atrapemos al asesino o tengamos alguna otra razón para abandonar el caso. Y una buena razón.*

McNaghton: *¿No podría... como decirlo... no podría hacerse que se hiciera que otra persona pareciese el asesino? De esa forma, habría cierta apariencia de justicia.*

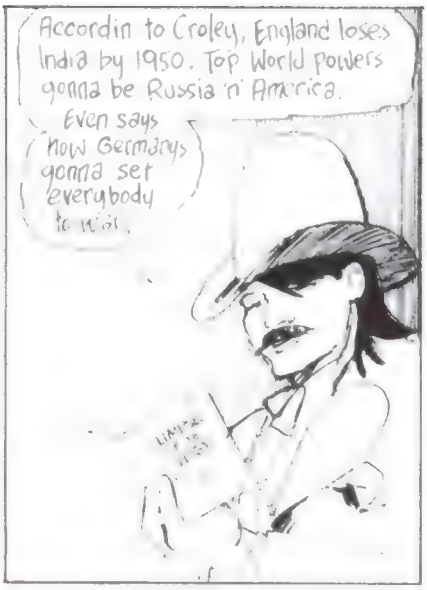
Monro: *No, sin un juicio sería imposible, y no podríamos permitirnos una investigación tan estrecha.*

Anderson: *¿Y si este "sospechoso" no llegase vivo al juicio? ¿Y si, por ejemplo, se quitara la vida abrumado por la enormidad de lo que ha hecho?*

McNaghton: *Muy cierto, James. A los suicidas no se les puede investigar a fondo.*

Anderson: *Hum... Nuestro candidato tendría que tener el perfil adecuado: un extraño, un marginado. Nuestro objetivo está claro, caballeros... necesitamos un chivo expiatorio.* (capítulo 11, 17)

El simbolismo del término "*chivo*" es especialmente significativo cuando uno tiene en cuenta que los tres hombres son masones y adoran al Dios Jahbulon (capítulos 2, 17 y 26) con cuernos de cabra. La vertiente masónica se subraya con una viñeta centrada en el anillo masónico de Anderson. La posibilidad de que Druitt fuera homosexual se


Accordin to Croley, England loses India by 1950. Top World powers gonna be Russia n' America.
Even says now Germanys gonna set everybody to rights.

Mexican Joe lee sobre el futuro ruinoso del imperio británico.

sugiere cuando McNaughton le encuentra en una fiesta de Oscar Wilde. Que Druitt fuera o no fuera homosexual es algo que jamás se ha confirmado, ni históricamente ni en esta narración. Druitt es calumniado: primero por acosar sexualmente a uno de sus estudiantes, después por los asesinatos de Whitechapel. El razonamiento es que una persona lo suficientemente pervertida como para sentirse atraída por un muchacho también debe de estar lo bastante pervertida como para haber matado a cinco prostitutas; semejante ilógica ha sido parte de nuestra conciencia colectiva durante mucho tiempo, y continúa siéndolo hoy en día.

El género marginalizado y la orientación sexual también se funden en la figura de Druitt. Justo antes de que sea acusado de acosar a niños, está en una clase hablando de Boadicea a sus estudiantes; y, como explica antes de su "suicidio" forzado, "[Mis padres] *ya me consideran raro porque apoyo los derechos de las mujeres. Creen que soy distinto... Mi padre tenía un aspecto muy viril, y mi hermano es igual. Supongo que yo me parezco más a mi madre.*" (41)

La represión de los homosexuales también tiene un papel destacado en un capítulo de *V de Vendetta* titulado "Valerie", cuando Eve (la protegida del héroe V) es encarcelada y recibe una carta de otra reclusa, Valerie. Describiendo cómo se reveló como lesbiana antes de la guerra nuclear que provocó el alzamiento del fascismo en la historia, Valerie escribe, "*En 1976 dejé de fingir y llevé a una chica a casa, Christine. Poco después me fui a Londres y me matriculé en la escuela de arte dramático. Lo más importante era mi integridad. ¿Tan egoísta fui? La integridad es lo último que nos queda... ¡Es ese último rincón que nos permite ser libres!*"

Aquí, al menos, el potencial para combatir la opresión todavía existe. Sin embargo, la revelación de que Valerie ya estaba muerta -y que sabía que iba a morir poco después de escribir la carta- también le da un tono poco optimista a esta historia.

LONDRES COLONIZADO: ETNICISMO E IMPERIO

Los asesinatos de Whitechapel hicieron aflorar los instintos más bajos de los ciudadanos, y no sólo no sólo para reclamar una parte de la misoginia, lo cual se puede observar en los miles de cartas que afirmaban ser del Destripador, sino también para culpar a los marginalizados y a los exóticos, a los otros. Druitt es el ejemplo más claro, pero también se vigiló con atención a los inmigrantes de Whitechapel, especialmente a los judíos, como posibles sospechosos. De hecho, uno de los matices más interesantes que plasma Moore tiene que ver con el término "*Juwes*" [*parecido a "Jew", judío en inglés*]. Él afirma que es un término que no se refiere estrictamente al pueblo judío, sino que más bien es una referencia específica a "*las tres figuras asesinas del mito Hiram Abif, básico en el ritual masónico*" (Apéndice 1 del Volumen 2), que es como descubrimos por vez primera el término en el capítulo segundo. Después de asesinar a Liz Stride y Kate Eddowes -que muere porque es confudida con Marie Kelly, según esta narración- la misma noche, Gull escribe con tiza en una pared, "*Los* Juwes *son los hombres que no serán culpados por esto ni por nada*" (capítulo 8, 45). La sintaxis de esta oración es incomprensible. ¿Los Juwes deben ser culpados o no? Así, cuando Sir Charles Warren, el comisario de policía metropolitana, un masón de alto nivel y el primero que relacionó a Gull con los escándalos privados de la Familia Real, llega a la escena, su decisión de borrar la tiza antes de que el mensaje sea fotografiado resulta especialmente siniestra. Warren obviamente intentaba encubrir la participación de los masones, pero al hacerlo anula la credibilidad de la policía y cualquier posible respuesta definitiva al respecto de la participación -o, más bien, la no participación- de la comunidad judía en los asesinatos.

El inspector Abberline, suponiendo tras el primer asesinato que era demasiado bárbaro para haber sido cometido por un inglés, investiga en el espectáculo del Salvaje Oeste de Buffalo Bill, sólo para descubrir que ha abandonado Londres. Varios nativos americanos se habían quedado, y procede a interrogarlos a ellos y a Mexico Joe, que dirige su propio espectáculo del Salvaje Oeste. La conversación deriva hacia la decadencia de Inglaterra, al citar Mexican Joe el *Glimpses of the Future*, de David Goodman Croley:

Mexican Joe: *Según Croley, Inglaterra perderá la India hacia 1950. Las potencias principales serán Rusia y América. Incluso cuenta que Alemania llevará a la guerra a todo el mundo.*

Abberline: *¿Hacer la guerra a Alemania? ¡Buen hom-*

Arriba: la prensa amarilla nace a la sombra de Jack Debajo: el patético Hombre Elefante

bre, Su Majestad es alemana! ¿Y cómo se va a convertir América en una potencia mundial? ¿Con espectáculos del Salvaje Oeste?

Mexican Joe: *Bueno, es lo que Frank North le dijo a Cody en el 83... "Dales ilusión, no realismo." El Salvaje Oeste es pura ilusión. Caca de vaca. Nosotros lo vendemos y todo el mundo lo compra. No subestime el poder de la caca de vaca, inspector.* (capítulo 6, 16)

Las predicciones son exactas, al menos las que Moore recoge. La ira de Abberline refleja lo absurdo que resulta semejante revés de la fortuna cuando Inglaterra estaba en la cúspide de su imperio. Aún más, al poner el énfasis en América como una tierra de tonterías, "*caca de vaca*", un término con doble sentido, al estar en boca de una personificación del Salvaje Oeste y la suciedad asociada con la vida en la frontera, se revela otra opinión de Moore.

En otros cómics de Moore sobre Inglaterra, América aparece principalmente como una diáspora, un lugar para que los expatriados británicos asciendan aún más. En *A Small Killing*, el protagonista es un *yuppie* publicista que inicia su regreso físico y simbólico a la inocencia de la clase baja inglesa desde Nueva York. Nueva York, entonces, es donde un artista inglés de la caca de vaca se convierte en un artista de la caca de vaca con más éxito todavía. En *Big Numbers*, la esposa británica de un hombre de negocios americano asegura a su hija al enterarse de la noticia de que se trasladarán a Gran Bretaña durante un año: "*En cuanto a tus temores por la educación británica, Tiffany, a mí nunca me hizo ningún mal. Al menos, me dio la inteligencia suficiente para emigrar.*" (*Big Numbers* 2, 1990).

Otra colonia británica interviene poderosamente también en la historia, y de la manera más inesperada. Una de las elucubraciones ficticias más extrañas que Moore plantea tiene que ver con la relación entre Gull y John Merrick, el Hombre Elefante. En el segundo capítulo, Gull conoce a Merrick. Como Moore señala en el apéndice, el descubridor del Hombre Elefante, el doctor Frederick Treves, era Médico Suplente de la Familia Real en esos momentos, haciendo el encuentro más que posible. Gull toma la comparación entre el colmillo de Merrick y el de los elefantes como una buena señal: "*Ganesha es el dios indio de la Inteligencia. Es una deidad con cabeza de elefante y con un único comillo.*(...) *en India le adorarían.* (...) *Pues sí. La gente hace ofrendas a Ganesha antes de emprender un largo viaje o de llevar a cabo algo importante.*" (capítulo 2, 24). Después, cuando Gull se dispone a hacer preparativos para los asesinatos, vuelve a visitar a Merrick:

Gull: *Voy camino de Scotland Yard y me he acercado sólo para contarle algo que he leído hace poco... Recordará que le comparé con el Dios Hindú, Ganesha.*

Merrick: *¡Fi! ¡Me farefió muy afulafor!*

Gull: *Bueno, he leído que en el subcontinente asiático vive un hombre a quien se considera encarnación de Ganesha... aunque podamos creer que no está tan cualificado como usted para ostentar esa distinción. Cuando duerme, estudian cada uno de sus movimientos: se consideran presagios para el conjunto de la nación. Si duerme pacíficamente, significa que se avecinan tiempos de paz. Si se despierta violentamente del sueño, augura la guerra. Una idea fascinante, ¿no cree? Debo irme. Asegúrese de no hacer nada violento en sus sueños, Mr.*

Merrick, o nuestro Imperio Británico se desmoronará en cenizas.
Merrick: *Ju ju. Afiós, Fir Whiyum. Fo infenfaré.*
(capítulo 5, 12 - 13)
Si esa "*encarnación de Ganesha*" de la que habla Gull es una símbolo de la cultura nacional de la India, entonces Merrick se convierte en el paralelo inglés, la figura del colonizador de la India, el Imperio Británico. Uno podría argumentar que el proceso de colonización produce una degradación del cuerpo nacional: de la misma forma que los tumores del cuerpo físico de Merrick le convierten en una figura grotesca, el imperialismo y la colonización de África y del Lejano Oriente tuvieron un impacto similar en Gran Bretaña como nación. Cuando la primera víctima, Polly Nichols, es recogida y drogada por Gull antes del asesinato, el coche en el que están se dirigen hacia el Hospital de Londres. Observando a Merrick en el jardín, Gull hace que Draper recite *Loor a Ganesha* y la mata mientras lo pronuncia. ¿A quién se dirigía? ¿A la locura dionisiaca, la racionalidad apolínea de los masones, el Imperio Británico? ¿Por qué no a los tres? En una nota al margen, Moore abre el primer volumen de *From Hell* con su propio *Loor a Ganesha*, ya que la obra es una gran empresa en sí misma. Esto podría parecer bastante inocuo, incluso admirablemente multicultural, excepto si uno proyecta esta empresa sobre la otra empresa que rinde tributo a Ganesha en este libro.
Como en el caso de las mujeres, las criaturas de la noche habitan un espacio similar dentro la etnicidad y la mente colonizada en las otras obras de Moore. En la serie humorística *The Bojeffries Saga*, uno de los miembros de la desperdigada familia es un vampiro de Europa del Este llamado Festus Zludotny. Sus peripecias yendo a una tienda en busca de sangre de soja y regresando a casa son relatadas en "Festus: El amanecer de los muertos", que muestra lo peligroso que el Londres actual puede ser para un vampiro. Festus tarda dos días en regresar a casa con la compra al encontrarse pasteles de Pascua calientes en forma de cruz que le marcan cruces en la frente, luz de sol que le hace desintegrarse temporalmente, una estaca atravesándole el corazón clavada por un obrero que no se fija en hacia dónde retrocede (y que de nuevo le hace desintegrarse temporalmente), y quizás lo más siniestro de todo, un muchacho vendiendo periódicos que le pregunta a Festus si prefiere *The Sun* (El Sol) o *The Mirror* (El Espejo). La etnicidad de Festus y su fuerte acento son sacados a colación varias veces. A la tienda (cuyo cartel reza "Alimentos naturales - Aparejos de pesca -Vídeos adultos"), llega antes del alba y a pesar de las protestas de los propietarios, le permiten la entrada: "*No sirve de nada que levantes la voz, Derek. Es extranjero. No te entenderá aunque grites.*" Cuando es atravesado por el obrero descuidado, deja escapar un grito que, siendo confundido con una conversación casual, hace que una persona pregunte, "*¿Ah, sí? ¿Qué era, pakistaní?*" Y aunque deberíamos simpatizar con Festus, nos resulta tan extraño que se nos hace difícil verle -supernatural y étnicamente- como algo distinto de un objeto de benigna ridiculización.

LOS MEDIOS, EL VOYEURISMO Y LOS CÓMICS

La descripción de los medios en *From Hell* es continuamente la de un órgano del miedo y el horror públicos sensacionalista y oportunista. Los asesinatos de Whitechapel hicieron aflorar lo peor de la prensa, que se lanzó con entusiasmo sobre ellos. Después de los dos primeros asesinatos, el siguiente diálogo tiene lugar entre dos periodistas, Mr. Best y Mr. Gibbs:
Best: *Se me ha ocurrido una idea con lo de estos asesinatos, Nicholls y Chapman.*
Gibbs: *¿Una idea?*
Best: *Oh, hostias, ¿es que he vuelto a ponerme demasiado técnico? Verá, son iguales que los del viejo Renwick Williams, "El Monstruo". Necesitamos un villano, Gibbs. Y si no conseguimos encontrarlo, bueno... tendremos que conjurar alguno, ¿no?* (capítulo 7, 37)
Esta última pregunta tiene lugar en una viñeta que enmarca a los dos hombres como pequeñas figuras tras el Saint-George's-in-the-East de Hawksmoor. Entonces se ve a Best escribiendo la primera de sus cartas de "*Querido jefe*", y al hacerlo declara, "*Es un nuevo estilo de periodismo, Mr. Gibbs, y lo estamos inventando aquí, en Wapping.*" (38) Como Moore explicaría en el apéndice de este capítulo, aquí se ve "*un claro prototipo de la actual prensa amarilla británica en acción*". Por esa razón, Moore se esforzó por ambientar su nacimiento en Wapping, "*actualmente el hogar del muy popular periódico derechista de Mr. Rupert Murdoch, que, muy apropiadamente en esta historia de obeliscos y otros símbolos solares arcanos, se llama* The Sun."
Este sentido de la historia filtrada por los medios no es un algo aislado. Como Joan Smith señaló en su ensayo, "Sólo hay un Destripador de Yorkshire", la policía se vio desorientada por las comparaciones de los medios entre los asesinatos de Peter Sutcliffe y los asesinatos de Jack el Destripador, e hizo sus conjeturas basándose en ello: "*El dossier del Destripador de Yorkshire establece categóricamente que la mayoría de sus primeras víctimas son prostitutas o mujeres de moral dudosa. Que esto fuera así, resultó esencial para que la policía se formase la idea de que los ataques eran producto de un moderno Jack el Destripador. Mrs. Rogulskyi y Mrs. Smelt, ambas mujeres adultas, pueden, si se adaptan un poco los*

hechos, ajustarse al patrón establecido. Una colegiala de catorce años que fue atacada en un pueblecito de Yorkshire es otro tema. Miss Browne queda eliminada - si es que alguna vez fue considerada una posible víctima de Sutcliffe- y con ella desaparecen las similitudes casi fotográficas que presentaba Sutcliffe." (*There Is Only One Yorkshire Ripper*, 1989, Joan Smith).

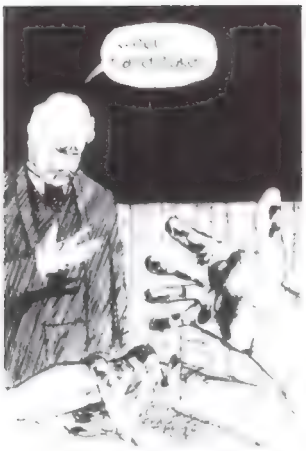
La idea de proyectar un asesino sobre otro -el Monstruo sobre Jack el Destripador, Jack el Destripador sobre el Destripador de Yorkshire- es claramente un paso peligroso, pues se mitifica el poder de estos asesinos y se desorienta a los investigadores. Sin embargo, al encajar bajo la "arquitectura del crimen" que Moore propone en *From Hell*, esta clase de patrón parece más en sintonía con los asesinatos. Bajo esta luz, volvemos a ver que la teoría de Moore del periodo temporal de horror es hasta cierto punto irresponsable, o al menos, no es consciente de sus implicaciones.

Christchurch Spitalfields, una de las iglesias de Hawksmoor, en todo su esplendor

Como toda forma de lectura visual, el cómic invita a criticar la mirada. Aunque Moore ha comparado las imágenes del cómic al cine a menudo, también ha dicho que tal comparación tiene sus límites. En su ensayo *Sobre la escritura de cómics*, primera parte, expone: "*En vez de lanzarnos sobre las similitudes superficiales entre el cómic y el cine, o el cómic y la literatura, con la esperanza de que parte de la respetabilidad de esos medios se nos pegue, ¿no sería más productivo concentrar nuestra atención en esos aspectos en los que los cómics son únicos y especiales? En vez de insistir en técnicas cinematográficas que los cómics pueden duplicar, ¿no deberíamos considerar técnicas del cómic que el cine no puede duplicar?*" (*On Writing for Comics*, 1988, Alan Moore)

Ciertamente, hay técnicas en *From Hell* que funcionan mejor en el cómic: transiciones viñeta a viñeta que cambian discretamente entre dos escenas, diseños de página que acentúan temas e imágenes clave (por ejemplo, la página 32 del capítulo cuatro hace a Christchurch Spitalfields especialmente impresionante para el lector). También es cierto que hay herramientas literarias y cinematográficas que se utilizan estratégicamente a lo largo de todo el cómic: además de los amplios apéndices con los que Moore acompaña cada volumen, cada capítulo también empieza con epígrafes. En cuanto a herramientas cinematográficas, lo que Laura Mulvey afirma al final de su ensayo, *Placer visual y cine narrativo*, resulta muy revelador: "*La mirada voyeurística-escopofílica que es una parte fundamental del placer fílmico tradicional puede descomponerse. Hay tres tipos diferentes de mirada asociados con el cine: la de la cámara mientras graba el suceso profílmico, la del público mientras contempla el producto final, y la que cruzan entre sí los personajes dentro de la ilusión de la pantalla. Las convenciones del cine narrativo niegan las dos primeras y las subordinan a la tercera, siendo siempre el objetivo consciente eliminar la presencia intrusa de la cámara e impedir una conciencia distanciadora en el público. Sin estas dos ausencias (la existencia material del proceso de rodaje, la lectura crítica del espectador), el drama ficticio no puede conseguir la realidad, la obviedad y la veracidad... La cámara se convierte en el mecanismo para producir una ilusión de espacio, haciendo que fluyan movimientos compatibles con el ojo humano, una ideología de representación que gira alrededor de la percepción del sujeto; la mirada de la cámara es enajenada para crear un mundo convincente en el que el vicario del espectador pueda actuar con verosimilitud.*" (*Visual Pleasure and Narrative Cinema*, 1985, Laura Mulvey).

Mulvey seguía discutiendo cómo a la "*mirada del público se le niega una fuerza intrínseca*" en su fetichización de la imagen femenina, y que "*esta compleja interacción de miradas es específica del cine*". Aunque es verdad hasta cierto punto, podríamos usar el modelo básico de Mulvey para averiguar algo de la dinámica de *From Hell*. El primer ejemplo decisivo está en el capítulo dos, abordado principalmente desde la perspectiva de Gull: son sus



actos y sus observaciones los que definen casi toda la historia, siendo el principal recordatorio de la presencia de Gull sus manos dentro de las viñetas. Las manos a menudo aparecen bañadas en sangre, también: desde la disección de una rata de campo siendo niño hasta varios actos de cirugía y autopsia, la vida de Gull está claramente llena de violencia, autorizada o no. Su rostro no es revelado hasta la última página, cuando está a punto de ocuparse de Annie Crook, y en ese momento es el punto de vista de Annie el que se impone en la última página de la historia. La historia, entonces, se construye sobre el ascenso del poder masculino -el éxito en los estudios, en la profesión, en fraternidades secretas como los masones- antes de cambiar repentina y alarmantemente hacia la pasividad femenina forzosa. Se está valorando la mirada masculina, pero también se están atacando las consecuencias de su paso. Si esta técnica tiene o no carácter admonitorio, su insistente énfasis en la mirada masculina antes del giro de la última página no equilibra a la una con la otra, y produce menos simpatía hacia la víctima femenina que admiración ante el opresor masculino. La mirada de Gull se cosifica aún más en el capítulo décimo, que está dedicado principalmente a la disección de Marie Kelly. En medio de discursos alucinados, Gull descuartiza el cadáver de Kelly de una manera muy gráfica y espantosa. Durante una secuencia de tres páginas, un corte a través del pecho empieza con una viñeta desde encima de Gull y el cadáver, avanza hacia el cuchillo y la incisión, hasta el cadáver y la sangre que se pierde, y luego salta al ojo vigilante de Gull, irguiéndose sobre el cuerpo. En el apéndice de ese capítulo, Moore señala: "*Mi buen amigo Steve Bissette me expresó en una ocasión su reacción a la obra cinematográfica de Stan Brakhage, especialmente* El acto de ver con los propios ojos, *en el cual se filma una autopsia, describiéndola con absoluto detalle. Mientras Steve experimentaba la película, la comprensible repulsión inicial a medida que se iban abriendo las cavidades corporales pronto dio paso a una especie de fascinada admiración por la magnificencia y complejidad de nuestro interior. En su espléndido libro de ensayos,* Mortal Lessons, *el Dr. Richard Seltzer (de quien se han tomado muchos de los detallados pronunciamientos médicos de Gull en este episodio) habla de la visión de la vida que tienen los médicos; casi como si sólo ellos hubieran sido elegidos para ejercer ese sacerdocio que permite mirar los misterios de nuestro interior. Es un estado de similar disociación divina respecto a los obvios horrores de la carne el que pretendía crear en la mente del lector con los acontecimientos aquí descritos; un breve vistazo a través de los ojos extraños de algo cuya respuesta emocional a la mutilación pudiera ser muy, muy distinta de la nuestra.*"

Izquierda las manos ensangrentadas de Gull Debajo fantasmas del futuro fantasmas del pasado

La nada irónica autorreflexividad de esta declaración está clara, con sus comparaciones con el "*sacerdocio*" y una "*disociación divina*" acentuando lo que describe Mulvey. En ese contexto, el deseo de Moore de que esto fuera algo que "*pretendía crear en la mente del lector*" es muy discutible.

MOORE COMO CRÍTICO DE INGLATERRA

Aunque pudiera resultar innecesario subrayarlo, no es posible olvidarlo: no debemos confundir el Whitechapel histórico con la versión de Moore en *From Hell*. Las libertades que Moore se tomó con la historia -o, más bien, la forma en que sus elucubraciones llenan huecos tan indescifrables como "quién" y "por qué"- pretenden dar más cuerpo a una narración con una clara proyección ideológica. Para cerrar cualquier abismo entre el pasado y el presente, Gull alucina sobre el futuro de su Inglaterra varias veces en el transcurso de la historia. La primera vez tiene lugar justo antes de la muerte de Annie Chapman, correspondiendo físicamente a supuestos avistamientos de fantasmas (capítulo 7, 24). Después de matar a Kate Eddowes en Mitre Square, Gull tiene otra visión, esta vez de Mitre Square en los 90. Durante la disección de Marie Kelly, Gull tiene varias alucinaciones, incluyendo una ambientada en la oficina de una empresa de nuestros días. Mientras la gente camina ignorando a Gull, que permanece en pie con un cuchillo ensangrentado sobre una mesa, él pontifica: "*¿Se me*

Where comes this dullness in your eyes? How has your century numbed you so?
Shall man be given marvels only when he is beyond all wonder?

Gull y su cuchillo, predicando en una moderna oficina londinense.

ha concendido, como a San Juan el Divino, un vistazo de los últimos tiempos? ¿Son estos los días que mi muerte me ahorrará? Parece que tendremos que sufrir un apocalipsis de cacatúas... niños bárbaros jugando sin alegría con sus juguetes incomprensibles. ¿De dónde procede el tedio de vuestros ojos? ¿Cómo ha conseguido entumeceros tanto vuestro siglo? ¿Recibirá maravillas el hombre sólo cuando ya sea insensible a las maravillas? ¿Cómo es que no veo en vosotros ni la menor chispa, cuando vuestros días nacieron en sangre y fuego? ¡Vuestro pasado es dolor y acero! ¡Conoceos a vosotros mismos! Con vuestros números resplandecientes y vuestras luces, no os creáis acostumbrados a la historia. Su negra raíz os alcanza. Está dentro de vosotros. ¿Estáis tan dormidos que no podéis sentir su aliento sobre vuestro cuello, ni lo que empapa sus cadenas? ¡Miradme! ¡Despertad y miradme! He llegado entre vosortos. ¡Estaré siempre con vosotros!" (capítulo 10, 21)

Las acusaciones son tan grandiosas y abstractas como en cualquiera de sus otros monólogos, pero, dirigidas más claramente a los lectores de la historia y su propio estilo de vida, tiene un impacto menos distanciado, más significativo. Llamar a los tiempos modernos "*un apocalipsis de cacatúas*" con sus connotaciones de decadencia y pasividad, refleja la frase de Neil Postman sobre "*divertirnos hasta la muerte*". Sin embargo, la llamada a despertar, a ver la sangre que "*empapa*" nuestras "*cadenas*" -las "*raíces*" de nuestra cultura (o para ser más concretos, de la cultura moderna de Inglaterra)- no es necesariamente un gesto positivo. Como mucho, nos pide que tomemos parte en la locura de Gull, en su propio plan dionisiaco. Uno se pregunta qué hubiera ocurrido si Gull hubiese alucinado en una fiesta *rave*.

Con su muerte fingida en 1890 y encerrado bajo el nombre de Tom Mason en un manicomio de Islington, Gull por fin muere seis años más tarde en la narración, pero no sin tener una experiencia extra-corporal que atraviesa el tiempo y vuelve a consolidar el puente entre pasado y presente, además de todo lo que hay en medio. Gull no sólo contempla a los otros implicados en la hintonesca arquitectura temporal del horror, también se convierte en un fantasma de distintas clases, incluyendo la inspiración tanto para el cuadro *Ghost of a Flea*, de William Blake como para *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson. Gull, o bien se hace uno con el espíritu que define lo perverso, lo mórbido y lo sobrenatural en la historia de Londres, o bien es la verdadera personificación de todo ello. Una vez más, la conjunción de tales fenómenos en un solo caso hace difícil la simplificación, especialmente en una obra que busca soldar la historia con la ficción especulativa de la forma en que lo hace *From Hell*.

La última visión de Gull antes de morir, sin embargo, es la de Irlanda en 1904 ó 1905, cuando una mujer en una cabaña rústica llama a sus cuatro jóvenes hijas: Anne, Katey, Lizzie y Pol. ¿Qué hay que entender de este encuentro, y de que la mujer le diga a Gull "*En cuanto a ti, viejo diablo, sé que estás ahí, y no te llevarás a éstas. Lárgate ahora mismo. ¡Lárgate al Infierno y déjanos en paz!*" (capítulo 14, 23)? ¿Se debe interpretar como una toma de postura sobre la reencarnación, de manera que la mujer es Marie Kelly aún viva de alguna forma, y que ha dado a luz a las almas renovadas de sus hermanas víctimas? En este caso, el apéndice de Moore no sirve de ninguna ayuda: "*La escena críptica de la página veintitrés deberá quedar sin explicación por el momento. Adivinadla vosotros mismos.*" Uno se pregunta, sin embargo, si hay que suscribir la perspectiva de Moore -específicamente en términos de asociaciones místicas y semi-míticas, de ideas abstractas de conexiones conspirativas- para ser capaz de adivinarlo por uno mismo.

¿Gull está simplemente alucinando, o está en realidad en contacto con un poder superior, con un orden del ser superior? Moore no nos da ninguna indicación en un sentido o en otro. Este posicionamiento recuerda la definición de Tzvetan Todorov de los fantástico como "*esa duda experimentada por una persona que conoce sólo las leyes de la naturaleza, cuando se enfrenta a un suceso sobrenatural. Aún más, conceptualmente, el mundo físico y el mundo espiritual se interrelacionan; sus categorías fundamentales quedan modificadas como consecuencia. El tiempo y el espacio del mundo sobrenatural, tal y como son descritos en este grupo de textos fantásticos, no son el tiempo y el espacio de la vida cotidiana. Aquí el tiempo parece suspendido, se extiende más allá de lo que uno imaginaría posible.*" (*The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*, 1975, Tzvetan Todorov)

Lo mismo puede decirse de cómo trata Moore la incursión de Gull en la omnipotencia. Pero, ¿no reduce eso la existencia humana a un existencialismo desolado, a un ciclo constante de progresión y regresión, de experiencia apolínea y dionisiaca?

Todorov también nos dice: "*Podríamos describir estos temas diciendo que conciernen esencialmente a la estructuración de las relaciones entre el hombre y el mundo. En términos freudianos, estamos dentro del sistema de percepción-consciencia. Se trata de una relación relativamente estática, en tanto en cuanto no implica actos concretos, sino más bien una posición, una percepción del mundo más que una interacción con él. El término percepción es importante aquí: las obras que están relacionadas con este tejido temático constantemente enfatizan la problemática naturaleza de esta percepción, y especialmente la del sentido fundamental, la vista...: hasta el punto en que podríamos designar todos estos temas como "temas de visión"*."
Gull mismo habla a menudo de tal visión, incluso provocando a Lees con motivo de sus falsas visiones psíquicas, y diciéndole que él, Gull, las tiene auténticas. La percepción de un hombre es reforzada durante el transcurso de la historia: la de Gull, el Destripador elegido por Moore. Él ve las pautas que se están siguiendo, él es capaz de adivinar el equilibrio necesario para que los impulsos dionisiacos puedan ayudar al proyecto patriarcal apolíneo. Se supone que tenemos que condenarle, pero su retrato de loco visionario, y las comparaciones con la figura heroica más romántica de William Blake, hacen imposible que se puedan descartar por completo sus ideas. Pero, ¿qué le ocurre entonces al llamado hombre "común"? Esto conduce a una preocupación anexa por *From Hell* y su autor, en oposición a su protagonista, cuya clase y cuyos actos dejan claro cómo se posiciona. Concretamente, ¿cómo debemos interpretar la forma en que Moore representa las naciones y sus masas como receptoras de los gobernantes y la sociedad que se "merecen"? En la entrevista con Gary Groth, Moore declaraba: "*El atractivo de Thatcher reside en que es una especie de maligna Boadicea. Es una especie de reina guerrera que se comporta de manera completamente patológica en todo lo que hace. Tiene un ego inmenso, y tiene una fe fanática en que posee la razón y todos los demás se pueden ir a tomar por culo. En consecuencia, consigue aprobar las cosas que consigue, y el pueblo británico, con una mezcla de avaricia y cobardía, le ha consentido que lo haga.*
Creo que se ha puesto de moda ver a Thatcher como la raíz de todo mal en la sociedad británica contemporánea. Eso es evitar la realidad, que es la gente que votó por ella. Ella sólo es una mujer. Un número inmenso de trabajadores votaron por ella, con la promesa de que les darían un poquito más de dinero, tal vez un poquito de superioridad sobre sus vecinos, que les permitiría comprar sus casas y esas cosas."
Esta crítica en sí misma tiene sentido; sin embargo, Moore no intenta comprender las complejidades del atractivo del thatcherismo más allá de esa avaricia inicial. Uno debe preguntarse hasta qué punto puede llevarse la comparación con Boadicea, ya que la reina guerrera es descrita como una mujer vencida en *From Hell*: "*Boadicea murió entonces en Battle Bridge, bajo Parlament Hill, donde antaño los druidas habían hecho sacrificios a un Sol Padre.*" (capítulo 4, 8). ¿Veía Moore a Thatcher como una mujer que tenía que ser derribada, o como una mujer que caería inevitablemente como un mero instrumento del poder patriarcal? Semejante acusación de misoginia parece ligeramente fuera de lugar cuando se tiene en cuenta el objetivo declarado de *From Hell*; pero como se indicó antes, la obra de Moore a menudo ha tratado a las mujeres de manera muy conflictiva. La desconfianza de Moore hacia la opinión pública se demuestra en varias escenas. Cuando Sickert devuelve a Alice, la hija del Príncipe Eddy y Annie Crook, a los padres de Annie con la explicación de que Annie se ha vuelto loca, el padre de Annie abraza a Alice, llorando: "*Ay, he pecado. Mi propia hija, mi dulce Annie, y se ha vuelto loca de la vergüenza. P-pero no te preocupes, pequeña Alice, estoy aquí, ¿eh? Papi está aquí.*" (capítulo 3, 9) La pregunta va dirigida retóricamente a Mrs. Crook: los abusos privados de una familia han de ser la única razón para la locura de Annie. La idea de que una dependienta de confitería represente una amenaza para la monarquía británica y la estabilidad del Imperio Británico es inconcebible. Esta incapacidad para imaginar -para ver más allá de las ramificaciones y consecuencias inmediatas- es motivo de frustración en la historia. De manera similar, el gobierno de Thatcher de Inglaterra es apoyado por aquellos que sólo quieren "*un poquito más de dinero, tal vez un poquito de superioridad sobre sus vecinos*", pero no comprenden el precio que el país debe pagar por su miopía.
Sin embargo, Moore no lo deja así. Cuando llega la hora de la verdad, lo inconcebible -por fin cumplido- se convierte en lo intragable, al producirse el malestar físico cuando las clases media y trabajadora comprenden el alcance de la conspiración de Whitechapel. Al final del paseo por Londres del capí-

Una escena enigmática que Moore deja a nuestra libre interpretación

tulo tres acompañando a Gull, el cochero y cómplice Netley sale de la catedral de Saint Paul y vomita. Cuando Marie Kelly comprende que el responsable de las muertes de Polly Nichols y Annie Chapman no fue la Banda de Old Nichols, primero se queda paralizada y después queda simbólicamente envuelta en tinieblas. A continuación, Chapman bebe sin parar hasta la noche en que es asesinada por Gull. Incluso Abberline, el ostensiblemente heroico detective, vomita cuando comprende que Gull no estaba simplemente loco, que había un plan más grande en funcionamiento. Esta fisicalidad de la revelación es un motivo que Moore ha utilizado en otras obras, con escenas similares de vómitos en *V de Vendetta* y *A Small Killing*. Uno podría considerarlo el equivalente en los tebeos de la náusea existencial.

En esta página: el vomito como símbolo de la nausea existencial. Página siguiente: el vuelo final de la elusiva gaviota

Más allá de las simples reacciones individuales, el estado de la comunidad de Whitechapel es criticado por aquellos que que buscan salvarla. Como Abberline dice a su colega tras el primer asesinato: "*Abberline, ¿sabe que hay menos de doscientas cincuenta pensiones en Whitechapel, con ochocientos cincuenta huéspedes? Eso son treinta y cinco o cuarenta personas por pensión.*"

Godley: *Qué infierno.*

Abberline: *Un infierno, sí. He visto de todo allí. Cocodrilos chapoteando entre la mierda en las alcantarillas; albinos encadenados... he pisoteado a niños que no debían de tener más de nueve años, tirándose a plena luz del día probablemente a sus hermanas.*

Godley: *Bueno, la mayoría ya están casados a los doce años.*

Abberline: *Cierto. Y cuando se separan, ellas se ponen de putas. Hay mil doscientas furcias en Whitechapel. Oficialmente. Una mierda: en Whitechapel puedes conseguir a cualquiera por menos de un chelín. ¿Cómo controla uno eso? ¿Cómo se supone que puedes mantener la ley y el orden en un puto caos semejante?* (capítulo 6, 22)

Uno descubre otra interpretación del título de la serie: Whitechapel es el mismo Infierno, y los asesinatos proceden de allí. Lugar y acción se entrelazan, no sólo por los obeliscos y la conspiración patriarcal, sino también por la pura barbarie de la cultura de la clase baja y trabajadora. La única persona de Whitechapel que no tiene precio en *From Hell* es Annie Crook: cuatro de las otras mujeres asesinadas en Whitechapel intentaron chantajear a William Sickert, la otra víctima intentó aprovecharse económicamente de lo que sabía del Destripador pero murió en un caso de confusión de identidad. El inspector Abberline, que intentó escapar de Whitechapel, es comprado después de descubrir la verdad. Una vez más, hay ecos de la avaricia populista que Thatcher estimula en la ciudadanía inglesa. Otra consecuencia de esta formulación es la descripción de Inglaterra como un país que dio la espalda a ciertos ciudadanos y así se convirtió en terreno propicio para potenciales Destripadores. Esta pauta continuó con el caso de Peter Sutcliffe casi un siglo más tarde, y Judith Walkowitz lo describe así: "*La prensa continuamente recordaba el ejemplo del legendario Destripador para incrementar el poder y el prestigio de este asesino contemporáneo. No sólo le dio su nombre al asesino, sino que procedió a encasillarle como una clásica bestia sexual victoriana y a transformar el Norte de Inglaterra en las tenebrosas "calles malas" del East End victoriano iluminadas por lámparas de gas. "Bradford un sábado por la noche es puro gótico victoriano... tejados húmedos respladeciendo, ladrillos oscurecidos... incluso la luna se presta al juego, parpadeando tras nubes barridas por el viento", declaraba el* Evening News Magazine. *Otros periódicos ofrecieron a sus lectores una gira por los "Focos del Vicio" de Chapeltown y mapas de las "Malas Calles del circuito". Tanto la prensa internacional como la Británica representaron Leeds y Bradford como el símbolo del declive industrial británico. La descripción de* Esquire *era típica: "Buena parte del Imperio Británico se erigió en esta parte de Yorkshire, pero estas oscuras calles adoquinadas se han desgastado".*" (*City of Dreadful Delights: Narratives of Sexual Danger in Late-Victorian London*, 1992, Judith R. Walkowitz).

Si los medios alimentan los deseos del público, el público también es culpable por querer semejante material: en cierta forma, puede que no seamos tan ignorantes de "*la sangre que empapa nuestras cadenas*", como Gull nos acusa. Para mantenerlo todo dentro de la legitimidad, sin embargo, se acude a la idea de un "servicio", de informar al público de una crisis como la de Whitechapel o los asesinatos de Yorkshire, de hacernos conscientes, pero también de despertar en nosotros esa fascinación. Hasta cierto punto, *From Hell* cumple con ese papel, también. La misantropía escondida tras un barniz de preocupación social también se encuentra en otros personajes de Moore. Hay excepciones, como *La Cosa del Pantano*, *Halo Jones* y Christine

Gathercole de *Big Numbers,* e incluso el Timothy Hole de *A Small Killing*: todos son personajes simpáticos que desean establecer contacto con otras personas o, en el caso de la Cosa del Pantano, levantar un puente más productivo entre el medio ambiente y la humanidad. Pero personajes con algún mandato cultural claro -con un deseo de ejecutar algún plan activista- son demasiado a menudo condescendientes, demasiado fáciles en la condena. V, el héroe anarquista de *V de Vendetta,* se hace con una emisora televisiva para arremeter contra la Inglaterra fascista, utilizando la retórica de un jefe echando la bronca a sus empleados. Eso sí, aunque este V es el destructor que requiere la anarquía, el V que le sigue es el creador, más imperfecto, más humano.

CONCLUSIÓN

Alan Moore es muy consciente de la complicidad de *From Hell*, y como crítico social no tiene miedo de mostrar la sangre de sus propias cadenas. El segundo apéndice, *Dance of the Gull-Catchers* [*El baile de los cazadores de gaviotas; gull significa gaviota*] tiene forma de historieta y es tanto una interesantísima historia de los estudiosos del Destripador como una denuncia de la fascinación subyacente en el mito del Destripador. La metáfora del título se refiere a los estudiosos del Destripador, bailando en círculos con sus redes, intentando capturar la elusiva gaviota de la Verdad Detrás del Destripador. Pero Moore nos advierte, "*La verdad es que nunca se ha tratado de los asesinatos, ni de los asesinos, ni de sus víctimas. Se trata de nosotros. De nuestras mentes y cómo bailan.*" Compendiendo esto, Moore parece sentir que sólo le queda capitular -la historia está muerta y puede que no exista, pero lo que es vivido también puede ser limitador, inevitablemente contenido por nuestras fragilidades y miedos. ¿Por qué, si no, terminaría el *Baile* con una descripción de la mirada masculina? "*Estábamos mirando a la mujer desnuda bailando* [una bailarina exótica en el pub Ten Bells] *cuando se marchó volando.*" Acompaña a este texto la imagen de una gaviota despegando en una tira de blanco sin recuadrar, tal vez la respuesta a nuestras preguntas que se marcha volando una vez más. Lo único que podemos hacer es contemplar cómo se aleja, y comprender lo que significa nuestra mirada: la mirada que convierte a las mujeres en víctimas sexuales de todo tipo, la mirada que busca la verdad pero sólo encuentra entretenimiento, la mirada que urge a catalogar a aquellos que son distintos de nosotros, y la mirada que hace los comic books tan visceralmente poderosos. *From Hell* es un relato aleccionador y un impresionante testamento de estos aspectos de la mirada. Esa conciencia de los autores de *From Hell* debería tener su mejor consecuencia en una percepción semejante por parte de sus lectores. U

We were looking at the naked woman dancing when it flew away.

TEXTO: TRAJANO BERMÚDEZ

el abecedario de los SUPERHEROES

Cuando hablamos de las obras superheroicas de Alan Moore, establecer la división entre la década de los ochenta y la de los noventa es algo más que muy conveniente: es inevitable. En los ochenta, los superhéroes le sirvieron a Moore para labrarse un prestigio y para acceder a un público amplio que a partir de ese momento esperaría de él obras inteligentes y revolucionarias que se tomaban muy en serio a los justicieros enmascarados. El proceso abierto por *Capitán Britania*, *Marvelman* (*Miracleman* en Estados Unidos y España) y *La Cosa del Pantano*, culminaría en *Watchmen* elevando a Moore a las cumbres del estrellato masivo. Pero una vez que había tocado techo, cuando se había confirmado como el número uno absoluto, con la única competencia posible del Frank Miller de la era *Dark Knight*, cuando todos sus entregados lectores esperaban nuevas reinvenciones y genialidades del guionista británico, éste pareció considerar agotado el pozo de los superhéroes y partió en busca de pastos más frescos. Aunque en los últimos años de los 80 y principios de los 90, Moore produce obras inquietas y originales - *A Small Killing*, *Big Numbers*, *Brought to Light*, los primeros capítulos de *From Hell*-, la dura ley del mercado impone su mandato: abandonados los superhéroes, se pierde la atención del público. Para sus hasta entonces fieles acólitos, la pregunta era: ¿Dónde se ha metido Alan Moore? Y, ¿cuándo va a volver a hacer tebeos? Aburridos de esperarle, se marcharon siguiendo a Kurt Busiek hacia una nueva *tendencia*.

Pero Moore *regresó* en los 90. No es que regresara a hacer tebeos, desde luego, porque nunca había dejado de hacerlos, pero sí que regresó a los superhéroes. La aparición de Image le brindó la ocasión, ya que resultaba muy difícil que Moore volviese a trabajar con Marvel o DC, cuyos términos laborales aborrecía. En Image y sus satélites desprendidos (WildStorm, Awesome), con unas condiciones contractuales amables y con los mimos y el cariño de una generación de profesionales que no sólo se había hecho adulta leyendo *Watchmen*, sino que necesitaba desesperadamente las ideas y el prestigio del Mejor Guionista del Mundo, Moore ha producido probablemente tantas páginas (y repartidas a lo largo de mayor variedad de títulos) durante los 90 que en la década anterior. Curiosamente, la mayoría de esos tebeos permanecen inéditos en España. Y, aunque en América han sido recibidos unánimemente como

obras maestras -término que se aplica demasiado a menudo aun teniendo la conciencia plena de que es exagerado-, en el fondo sus lectores los miran con cierta perplejidad. Sí, están bien, son claros productos de Moore, pero, de alguna manera, son *distintos* de los superhéroes de los 80. Es como si no fueran tan *serios*, tan *profundos*. Como si, en cierto modo, uno no pudiese acabar de implicarse en ellos igual que se implicaba en las andanzas de Miracleman o el Búho Nocturno. ¿Qué son realmente los superhéroes de Moore en los 90?

¿QUIÉN PLAGIA A LOS PLAGIADORES?

¿Qué distancia hay entre el plagio y el homenaje? ¿Entre la copia y la influencia? Moore lleva hasta los límites el debate en *1963*, la incompleta miniserie de 7 números (sólo aparecieron los 6 primeros) que publicaría Image en 1993. Acompañado por dibujantes como Rick Veitch, Steve Bissette, Dave Gibbons, Jim Valentino y ¡Chester Brown!, Moore recrea el universo en expansión de los primeros tiempos de Marvel. Así, cada número remeda alguno de los títulos más característicos de los años gloriosos de la Casa de las Ideas. El primero, *Mystery Incorporated*, equivale a los *Cuatro Fantásticos*; el segundo, *The Fury*, a *Spiderman*; el tercero y el cuarto, *Tales of the Uncanny* y *Tales from Beyond*, a aquellas cabeceras de protagonismo compartido como *Tales of Suspense* y *Tales to Astonish*; el quinto, *Horus, Lord of Light*, a *Thor*; y el sexto, *The Tomorrow Syndicate*, a *Los Vengadores*. El séptimo y culminante número debía ser un especial de 80 páginas dibujado por alguna (o varias) de las estrellonas de la casa, pero ni Jim Lee ni Rob Liefeld se han caracterizado nunca por su formalidad, y ahora, desintegrada ya Image en entidades separadas y hasta enfrentadas las más de las veces, será imposible que lleguemos a ver aquella historia para la que se anunciaba el encuentro entre los sosias de los primitivos héroes Marvel y la nueva generación de héroes, con Spawn, WildC. A. T. S., Youngblood y Savage Dragon a la cabeza.
¿Cuál era la intención de Moore con esta zambullida poco pudorosa en el pasado de una editorial con la que había jurado que nunca trabajaría? ¿Tanto le fascinaban los personajes que, si no podía manipularlos directamente, inventaba unas réplicas que manejar? ¿O tal vez le interesaban menos los personajes en sí que deslizar una mirada irónica sobre el arquetipo que representan? Recordemos que no era la primera vez que Moore utilizaba "copias" de personajes en sus historias. Los protagonistas de *Watchmen* son versiones de los superhéroes de la Charlton de los 60: el Dr. Manhattan es el Capitán Atom, Rorschach es The Question, Búho Nocturno es Blue Bettle, Silk Spectre es Nightshade, etc. Incluso Marvelman, aunque no lo creara Moore, es sólo la copia británica del Capitán Marvel que, a su vez, es uno de los primeros epígonos de Superman, el primer arquetipo.
Sin embargo, da la impresión de que entre *1963* y *Watchmen* o *Miracleman* hay un mundo de distancia. Y digo da la impresión porque, sin leer la conclusión, resulta difícil saber a dónde apuntaba exactamente. En cada episodio de la miniserie conocemos ("reconocemos" sería un término más apropiado) a un nuevo personaje, embarcado en afanes y actividades propias de un superhéroe de los 60, narradas con la misma prosa y la misma puesta en página propia de la primera mitad de esa década, y enfrentándolo a las situaciones -la identidad secreta en peligro, la búsqueda de un lugar en el mundo, la aparición obligatoria del reparto de secundarios, incluido el foco de tensión romántica- y enemigos -científicos locos, supervillanos comunistas- típicos del momento. En todas las historias, sin embargo, subyace una trama,

HMM... WELL, THAT SOUNDS CLEARER, BUT IF I'M NOT HOME BEFORE YOU TONIGHT, MAKE YOURSELF A GLASS OF HOT MILK AND GO STRAIGHT TO BED.
YOU'RE ALL I'VE GOT NOW, SON, AND I WANT YOU TO LOOK AFTER YOURSELF
DON'T WORRY ABOUT ME MOM... BE REAL CAREFUL
NOW I THINK I'VE GOT SOME HOURS BEFORE ANYONE IS GOING TO USE THE PHONE
HI, AUNT MAY! THIS IS PETER! YOU WANTED ME TO CALL YOU IF I'D BE LATE FOR DINNER, REMEMBER?
WELL, IT LOOKS AS THOUGH I MIGHT BE A LITTLE BIT DELAYED!
I'M SO GLAD YOU DIDN'T FORGET TO CALL! NOW, I WON'T PUT THE POTATOES IN THE OVEN YET!
ARE YOU DRESSED WARMLY, DEAR? IT'S GETTING A BIT COLDER OUT NOW!
SURE, I'M FINE! I'M REAL WARM AND SNUG RIGHT NOW-- DON'T YOU WORRY ABOUT ME, HEAR?
WELL, I HAVE TO HANG UP NOW! I THINK SOMEONE ELSE MIGHT WANT TO USE THE PHONE!

Página anterior Ilustracion promocional de ABC Comics, por Chris Sprouse En esta pagina: vidas paralelas. *The Fury* (de *1963* nº 2, 1993), por Alan Moore y Steve Bissette, y *The Amazing Spider-Man* nº 23 (1965), por Stan Lee y Steve Ditko

Derecha: la familia Supreme, incluyendo a Radar, el Sabueso Supremo, y Suprema, enfrentada a Shadow Supreme. Dibujos de Chris Sprouse. Debajo: la portada del primer *Supreme* de Alan Moore, dibujada por Jerry Ordway, esta significativamente inspirada en *Superman* nº 1 (1939)

a veces tan disimulada que resulta casi imperceptible, que apunta a otra realidad, a piezas que no encajan y sugieren una verdad distinta de la verdad que vemos. Tal vez ese universo tan perfectamente coloridо y alegre de aventureros enmascarados que hablan con aliteraciones y hacen chistes malos mientras se enfrentan a la muerte no sea sino un teatrillo levantado para nuestro recreo, parece susurrarnos esa leve distorsión. En el último episodio, *Tomorrow Syndicate*, todos los héroes reunidos por las circunstancias emprenden un viaje dimensional que acaba llevándoles a un mundo raro. Un mundo donde, como dice U. S. A. (el sosias del Capitán América), "¡La luz... parece tan cruda y vívida!" Es el mundo Image, es el mundo del realismo infográfico de los noventa, del rechinar de dientes, gesto perpetuo de Shaft, el líder de Youngblood que se revela en la última viñeta del episodio, dejándonos claro que esos conceptos, esos ideales de los 60, han llegado a los 90. Ahora vamos a ver cómo chocan o cómo se integran con lo que queda de ellos en la actualidad.

Pero nunca sabríamos cómo pensaba afrontar Moore esa colisión de ideas, esa especie de solución explosiva de la cual, tal vez, habría salido destilada la quintaesencia de la idea superheroica a través de las décadas. ¿O quizás el autor sólo pretendía dotar de un pasado explotable y reconocible a un universo recién creado -Image había empezado a publicar en 1991-, con personajes de nuevo cuño necesitados de potencial nostálgico, un valor siempre explotable en el mercado del coleccionista de comic books? ¿O era todo una broma, más o menos simpática y cariñosa, a costa de los héroes de la infancia, una forma de hacer que el pasado se reconciliase con el presente echándose unas risas?

Desde luego, la explicación humorística es la salida más socorrida, y la más cómoda. Los tebeos de *1963*, en su afán de recuperar el espíritu de la época, están sembrados de anuncios falsos y secciones de texto imaginarias al estilo de Marvel Bullpen. Pero son anuncios satíricos (un profesor que se ofrece a enseñar inglés con una publicidad redactada de forma exageradamente incorrecta) que le animan a uno a considerar *Mystery Incorporated* y *Horus* no como simples versiones de los *Cuatro Fantásticos* y *Thor*, sino como parodias. Como revisiones irónicas. Sin embargo, ¿cuál es el mecanismo que activa la ironía? Comparando las historietas de *1963* con las historietas que las han inspirado, apenas hay diferencias de tono o de estilo. No se puede decir que se exageren rasgos, que se caricaturicen figuras, que se practique, en fin, otra cosa que la imitación total y absoluta. Sí, los tebeos de *1963* son absurdamente rimbombantes y descabellados, pero también lo eran los originales de Marvel. Si acaso, los de *1963* están mejor escritos, guionizados con mayor serenidad y disciplina. Considerarlos irónicos podría ser como considerar irónica la Biblioteca Marvel de Forum. En el episodio de *The Fury* (recordemos, el Spiderman de la partida), hay una secuencia de tres viñetas idéntica a otra escrita y dibujada por Stan Lee y Steve Ditko tres décadas antes. El argumento es el mismo, los pasos en los que está dividida también, y los diálogos son inter-

ALAN MOORE
SUPREME
41
Complete in this issue:
SEE THE MAN OF MAJESTY CONFRONTED by "The LAND of a THOUSAND SUPREMES!!"
A Great 3-PART NOVEL!

cambiables. Entonces, ¿dónde está la ironía? ¿En la posición del autor, únicamente? ¿En la del lector? Y si no hay una postura irónica, ¿es *1963* sólo un ejercicio de estilo? ¿Por qué nos puede interesar leer *The Fury*, en lugar de un *Amazing Spider-Man* de Lee y Ditko?

En su cuento de 1939 *Pierre Menard, autor del Quijote*, Borges concibe a un autor contemporáneo que reescribe un par de capítulos de la inmortal obra de Cervantes. El *Quijote* de Menard es, punto por punto, letra por letra, idéntico al original. Paradójicamente, no es una copia, y Borges lo juzga muy superior al original. En palabras de Menard, Borges explica: "Componer el *Quijote* a principios del siglo diecisiete era una empresa razonable, necesaria, acaso fatal; a principios del veinte, es casi imposible. No en vano han transcurrido trescientos años, cargados de complejísimos hechos. Entre ellos, para mencionar uno solo: el mismo *Quijote*." Hacer la traslación de términos con el caso que estamos tratando aquí es muy fácil, y tal vez interesante.

EVEN BETTER THAN THE REAL THING

Ya que he sacado a colación a Borges, insistiré un poco más en la comparación, que me conviene para hablar de *Supreme*, el título superheroico de mayor envergadura que Moore ha afrontado en los 90 hasta la llegada de ABC Comics. Moore escribió para Awesome los *Supreme* 41 (agosto 1996) a 56 (febrero 1998) -hay que tener en cuenta que existen un 52A y un 52B-, y su prolongación en *Supreme The Return* 1-2 (mayo-junio 1999). En esta serie ha contado con los dibujos de profesionales como Joe Bennett, J. Morrigan, Mark Pajarillo, Chris Sprouse, Jim Starlin y Rick Veitch, este último para las "secuencias de flash-back". Relacionados con este universo están la miniserie *Judgment Day* (4 números, junio 1997-marzo 1998), dibujada principalmente por Rob Liefeld -el epílogo, *Aftermath*, es obra de Gil Kane al tiempo que homenaje al mítico autor- y la abortada *Youngblood* (2 números, febrero-agosto 1998), que dibujada por Steve Skroce ha tenido continuación en el único número publicado hasta el momento de *Awesome Adventures* (agosto 1999).

ALLIED
of AMERICA
FUTURE-O-SCOPE
HAPPY NEW YEAR 195
BLISTERING BILITIS! MONSTERS APPEARING FROM OUR FUTURE-O-SCOPE! TO DISRUPT OUR NEW YEAR'S PARTY! WHAT CAN THIS MEAN?
HEH-HEH-HEH!
THE END OF THE ALLIES! HEH-HEH-HEH!
READERS!
THE ALLIES' LAST CASE!

Los superhéroes de los 40 se enfrentan a su fin en la década de los 50 Moore comentando la historia del genero en *Supreme* Dibujos de Rick Veitch y Bill Wray

Al igual que uno de los rasgos más populares de los cuentos de Borges es su falsa y juguetona erudición -que se apoya en una erudición real, por supuesto-, el *Supreme* de Moore es un edificio que se levanta también sobre los cimientos de una biblioteca ficticia y, sin embargo,plausible. Si los cuentos borgianos aluden a enciclopedias, antologías, escuelas de pensamiento y poetas que no existen más que en la imaginación del autor, pero que nos resultan, más que verosímiles, necesarios, Moore refiere el *Supreme* actual a un conjunto de historietas históricas de *Supreme* que, aunque por supuesto no han existido nunca -el personaje fue creado con Image a principios de los 90-, nos trasladan mentalmente al escenario de una vasta tradición. Por supuesto que esa tradición no existe en realidad, pero, ¿qué es lo que importa, la existencia real de un cúmulo de productos bibliográficos a lo largo de décadas o la sensación en los lectores de que esa tradición existe y la plena conciencia de lo que representa? Digamos, pues, que Moore reescribe el pasado de *Supreme*, y así reescribe su futuro.

Creado por Rob Liefeld, Supreme había sido el equivalente de Superman en el universo superheroico Extreme (posteriormente Awesome). Equivalente significaba sólo que Supreme ocupaba la misma posición de poder que Superman en el Universo DC y que estaba rodeado de su misma aura de invencibilidad. Servía, de hecho, para "enfrentar a Superman" contra otros héroes de Liefeld. Moore lleva más allá la equivalencia y convierte a Supreme en réplica exacta de Superman. Y decide hacerlo minuciosamente, punto por punto, paso a paso.

Así, en cada episodio del *Supreme* de Moore, el inicialmente amnésico héroe descubre una nueva seña

TRYING TO THINK ABOUT I VISHALLY. I MEAN, A CIVILIAN RELATIONSHIP DOESN'T MAKE FOR GOOD COMICS
ALL YOU'D HAVE IS PAGES OF PEOPLE IN ORDINARY CLOTHING SITTING AROUND TALKING.
MAYBE WE SHOULD GO FOR SOMETHING MORE EXOTIC...

Derecha, sutil tensión romántica en *Supreme*. Dibujos de Chris Sprouse. Debajo: Un plano no tan sutil de Rob Liefeld en *Judgment Day*

de identidad que le identifica como el Hombre de Acero. Esos atributos en los que Moore cifra el superhombre arquetípico son: el origen (Littlehaven es Smallville); la base secreta (la Ciudadela Suprema es la Fortaleza de la Soledad); los aliados (los ASA, Allied Supermen of America, son la JLA); el talón de Aquiles (el supremium es la kryptonita); la superfamilia (Suprema es Supergirl, Radar es Krypto); el héroe amigo (el Professor Night y Twilight son Batman y Robin); la novia (Judy Jordan es Lois Lane); y, por último, la Galería de Villanos (a la cabeza está Darius Dax, que es Lex Luthor).

En cada episodio, vemos no sólo cómo Supreme va redescubriendo ese pasado que desconocía, sino que encontramos las raíces de cada elemento en historietas de flash-back que Rick Veitch dibuja al estilo de autores de los 50 y 60 (a veces incluso con su participación, como en el caso de Jim Mooney, dibujante mítico de *Supergirl* que entinta la secuencia de Suprema en el nº 46) y que Moore escribe en imitación de la época. Pero el guionista no se limita a ejercer la falsificación. Hay en su mirada un distanciamiento que mezcla la nostalgia y la ironía. En efecto, Supreme es a menudo menos un tebeo *de* superhéroes que un tebeo *sobre* superhéroes, un comentario sobre el género, su función, su historia y el sentido de su mitología. Especialmente reveladoras son las secuencias de flash-back del nº 44, el co-protagonizado por la ASA, donde descubrimos la última aventura de la asamblea de superhéroes, en la Nochevieja de 1949. La década de los 50 traería el fin de los superhéroes y su sustitución por los géneros de horror, crimen y humor ejemplificados por la EC. Así, equivalentes del *Vault-Keeper* y los presentadores de *Tales From The Crypt* y demás, se aparecen a los ASA para anunciarles que su época ha tocado a su fin. Los superhéroes visitan las visiones desoladoras de América que ofrecen esos tebeos en historietas que, entintadas por Bill Wray, remedan a Wally Wood, Johnny Craig y Bill Elder, y están escritas a la manera de Al Feldstein y Harvey Kurtzman. "¡De esto es de lo que tendrá miedo América en los cincuenta! ¡El ataque de los rojos! ¡La muerte nuclear! ¡Radiación! Inspirasteis a la gente durante la guerra, pero, ¿podéis darles esperanzas contra terrores como estos?", inquiere una de las criaturas. Los superhéroes se sienten abrumados: "¡Nosotros peleamos contra superenemigos, no contra pesadillas sociales!" Peor es aún la sátira al estilo de *MAD*: "¡Los cincuenta no sólo serán demasiado extraños para vosotros, los males de los cincuenta no sólo os superarán, sino que lo peor de todo será que los cincuenta se reirán de vosotros!" Este mismo tipo de reflexión sobre el medio reaparece en otras ocasiones, a menudo utilizando la excusa de que, en su identidad secreta, Supreme es Ethan Crane, dibujante de cómics de superhéroes.

Así, Billy Friday, guionista británico de *Omniman*, la serie dibujada por Ethan -otro espejo de Superman, una nueva faceta de Supreme, pues- desempeña satíricamente el papel de Jimmy Olsen ("el amigo de Superman") para sufrir transformaciones físicas grotescas pasadas por el filtro posmoderno de los 90, con evidente mala leche de Moore. No hacia los Grant Morrison, Neil Gaiman, Warren Ellis y compañía, sino hacia la caricatura que de ellos ha hecho la industria voraz. El colmo del juego metalingüístico llega en el nº 53, primero del segundo año -y nueva etapa- de la era Moore. Allí, Supreme se enfrenta a Omniman, misteriosamente escapado de las páginas de su tebeo, en una batalla que es menos un festival de puñetazos que una crítica del pano-

rama superheroico. "Omniman, no me gusta tu manera de pensar -exclama Supreme.- No me gusta tu manera de hablar. No es porque seas malvado... ¡es porque estás mal escrito!"

No se puede decir lo mismo de *Supreme*, desde luego, ni de *Youngblood* o incluso la anémica *Judgment Day* (que, eso sí, cuenta con un trabajo gráfico de Rob Liefeld digno de la galería de los horrores, y ninguna gana tengo de meterme con el pobre hombre). *Supreme* está escrito de forma intachable en las peores ocasiones, y con despliegue de virtuosismo en las mejores, como es el caso del nº 50, en el que Ethan Crane y Diana Dane, la nueva guionista de *Omniman*, discuten la posibilidad de dotar de pareja sentimental a su héroe. Durante todo el tebeo se producen tres niveles de lectura paralelos -la relación entre Ethan y Diana, que en cualquier momento puede cristalizar en romance; la relación de Omniman (Supreme, el superhombre genérico) con su posible amor (la novia genérica); la relación histórica entre Supreme y Judy Jordan, su novia clásica- que se superponen, complementan y explican entre sí. "¿No crees que saldrá un número aburrido, como decíamos antes?", comenta Diana ante la posibilidad de hacer que Omniman y su chica se pasen todo el tebeo hablando. "No si mostramos a Omniman en acción en escenas de flashback o algo así -replica Ethan- y acabamos con un *cliffhanger* que dé miedo en el último par de páginas. ¡Además, la tensión sexual será electrizante!" Por supuesto, así es exactamente como termina el tebeo, en algunas de cuyas viñetas saltan chispas sin que prenda nunca el incendio.

Este distanciamiento de Moore respecto a la obra que escribe acaba por tener el contraproducente efecto de restar implicación emocional por parte del lector. La ironía es demasiado patente y evita cualquier identificación con lo narrado y con los protagonistas. *1963* y *Supreme* muestran a un Moore completamente distinto del que había asomado en *WildC. A. T. S.*, *Voodoo*, *Violator* y otros productos de WildStorm y TMP. En *WildC. A. T. S.*, Moore aceptaba las reglas de la nueva generación de superhéroes, con sus cyborgs chungos, su inhumanidad y su gesto de violencia perpetua, y trataba de explotarla en la medida de lo posible. Salen así tebeos que se pueden leer con agrado, pero en los que resulta poco menos que irreconocible la mano de Moore. En *1963* y *Supreme*, sin embargo, busca una nueva vía de escape, algo que supere el realismo apocalíptico e intelectualizado de *Watchmen* en los 80 y que también deje atrás la fórmula mecánica y poco enjundiosa de la escuela Image para proponer un nuevo horizonte. Y da la sensación de que, tras desarrollar un discurso evidentemente analítico a lo largo de *1963* y sobre todo *Supreme*, tras, por así decirlo, explorar y desarrollar la teoría de lo que es el superhéroe en su versión más desnuda y pura -es decir,

Youngblood dibujado por Steve Skroce

Superman-, por fin se encuentra en disposición de dar el siguiente paso. Presentar esa síntesis innovadora, dar ese salto evolutivo que ofrezca un futuro al género más explotado en la historia de los cómics.

Por supuesto, esto no quita para que *Supreme* no sea otra cosa que un entretenidísimo tebeo de aventuras de Superman, aunque Alan Moore siempre ha hecho una salvedad al respecto: las cosas que puede hacer con Supreme, jamás podría hacerlas con Superman. Se trata, pues, de un Superman ideal, platónico. Un Superman que es, y por triste que resulte decirlo, mejor que el auténtico.

Y AHORA, SIN SUPERMAN

El siguiente paso evolutivo que mencionaba unas líneas más arriba es, por supuesto, ABC Comics, esa línea monoplaza que se ha montado Moore con diversos dibujantes. Las colecciones integradas bajo este sello son:

• *The League of Extraordinary Gentlemen*, dibujada por Kevin O'Neill. Narra las aventuras de un grupo compuesto por diversos héroes de novelas decimonónicas: el Capitán Nemo, de *20.000 leguas de viaje submarino*, de Julio Verne; Allan Quatermain, de *Las minas del rey Salomón*, de H. R. Haggard; Mina Harker o Wilhelmina Murray en su nombre de soltera, de *Drácula*, de Bram Stoker; el Dr. Jekyll (y Mr. Hyde) de la obra homónima de Robert Louis Stevenson; y el Hombre Invisible, de la obra homónima de H. G. Wells. En realidad, el alineamiento de La Liga de los Caballeros Extraordinarios con las otras colecciones ABC es puramente circunstancial.

Su ambientación la distingue del resto, pero cuestiones promocionales aconsejaron presentarla agrupada con las demás.

• *Tom Strong*, cuyo referente más cercano sería *Doc Savage*. Dibuja Chris Sprouse, aunque, al igual que en Supreme, se incluyen historias de flash-backs firmadas por distintos autores, como Art Adams o Jerry Ordway.

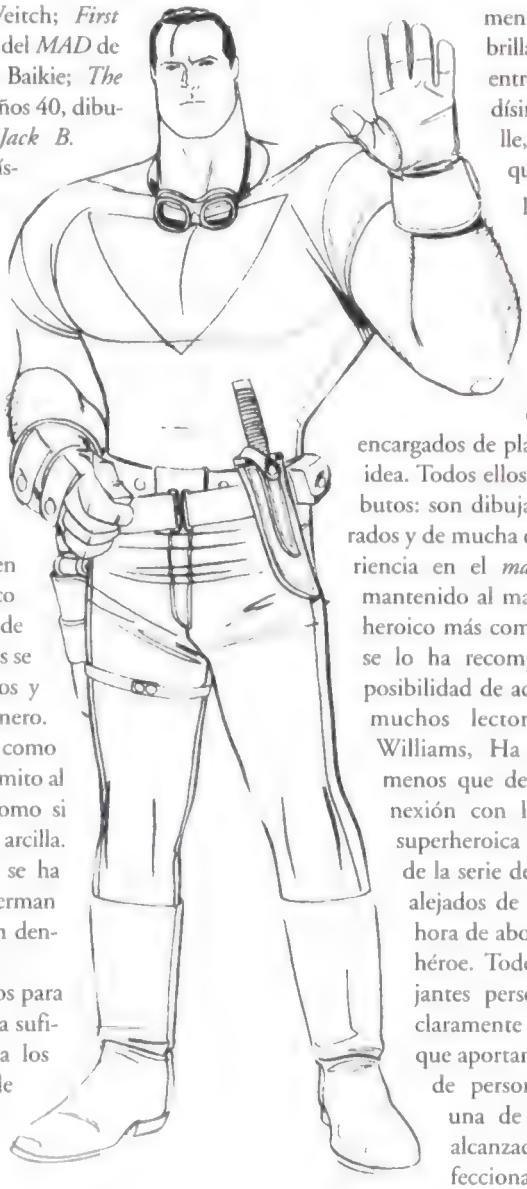
• *Top Ten*, las andanzas de los superheroicos integrantes de una comisaría de policía en una ciudad donde sólo hay superhéroes. Dibuja Gene Ha.

• *Promethea*, una heroína de corte fantástico relacionada con mundos mágicos y de la imaginación. Dibuja J. H. Williams III, aunque en el último número aparecido (4) ya hay una historieta breve inserta, obra de Charles Vess.

• *Tomorrow Stories*, una cabecera que en realidad incluye cuatro series. *Greyshirt*, muy próxima a *The Spirit*, dibujada por Rick Veitch; *First American*, una sátira en la onda del *MAD* de Kurtzman, dibujada por Jim Baikie; *The Cobweb*, una heroína sexy a lo años 40, dibujada por Melinda Gebbie; *Jack B. Quick, Boy Inventor*, las humorísticas trastadas de un genio infantil, dibujada por Kevin Nowlan.

Si el proceso de esa hipotética búsqueda de una fórmula magistral lo había realizado Alan Moore a través de la figura de Superman/Supreme, la conclusión parece que fue bien clara: para revitalizar la desgastada imagen del superhéroe, hay que quitar lo que de Superman hay en él. Ése es el mecanismo básico que activa todos los títulos de ABC. Son superhéroes, y en ellos se reconocen muchos de los rasgos y convenciones propios del género. Pero son ligeramente distintos, como una visión algo desenfocada del mito al que estamos acostumbrados, como si estuvieran moldeados con otra arcilla. Esa diferencia es que de ellos se ha extraído la parte innata de Superman que todos los superhéroes llevan dentro. Han nacido en otra familia.

No hace falta devanarse los sesos para saber en qué familia. La *Liga* da suficientes pistas, remontándose a los héroes aventureros del medio de entretenimiento popular antes de la llegada del cine y el cómic, la novela (no es que ahora el cómic sea más popular que la novela, ni tal vez lo haya sido nunca, pero eso es otra historia). Aquellos Quatermain y Nemo se prolongaron en los pulp de las primeras décadas del siglo XX, en el Doc Savage que tanta inspiración ha proporcionado a Tom Strong, en las aventureras picantes y naïf de los tumultuosos años 20 que viven hedonistas peripecias como The Cobweb. Vale cualquier fuente de inspiración, con tal de que sean ajenas a la tan persistente y excesiva influencia de Superman. Es el caso de *Canción triste de Hill Street* y *Top Ten*, *Spirit* y *Greyshirt*, *MAD* y *First American*. Para revitalizar al superhéroe, Moore no ha tenido mejor idea que extirparle aquello que más ha determinado su forma durante estas décadas, aquello que le ha hecho lo que es, pero que ha esclavizado las imaginaciones de creadores y lectores hasta sobrepasar con mucho el agotamiento.



En esta página, boceto de Tom Strong, por Chris Sprouse. En la siguiente, la Liga de los Caballeros Extraordinarios, dibujada por Kevin O'Neill

Bueno, eso y escribir excelentemente, buscar colaboradores brillantes y preocuparse por entregar un producto cuidadísimo hasta el último detalle, uno de esos productos que da la sensación de respetar al consumidor, y de valer hasta el último céntimo que cuesta.

Para transmitir esa sensación final, ha sido fundamental el acierto a la hora de elegir los dibujantes encargados de plasmar en imágenes cada idea. Todos ellos comparten ciertos atributos: son dibujantes cuidadosos, esmerados y de mucha clase; tienen cierta experiencia en el *mainstream*, pero se han mantenido al margen del trabajo superheroico más común, lo cual la industria se lo ha recompensado negándoles la posibilidad de acceder al estrellato. Para muchos lectores, los nombres de Williams, Ha o Sprouse son poco menos que desconocidos. Esa desconexión con la más trillada estética superheroica conviene a la intención de la serie de partir de presupuestos alejados de los convencionales a la hora de abordar la nueva figura del héroe. Todos son, también, dibujantes personalísimos, con estilos claramente diferenciados entre sí, que aportan la gran virtud de dotar de personalidad propia a cada una de las series. Sprouse ha alcanzado un sobrecogedor perfeccionamiento de su particular

variante americana de la línea clara que refleja perfectamente el clima científicamente limpio y racional de las aventuras de Tom Strong, un personaje al que retrata como un arquetipo de nobleza y de vigor. Ha (con la ayuda de Zander Cannon) pone el énfasis en los escenarios y los espacios para narrar *Top Ten*, una historia de protagonismo colectivo que, aunque está protagonizada exclusivamente por superhéroes, no parece de superhéroes -como Moore quería, pues pretende hacer un policiaco-, gracias al toque sucio, denso y prosaico que aporta el dibujante, privando a los superhombres disfrazados del *glamour* estandarizado que suele acompañarles por rutina. En *Promethea*, Williams se aleja de los estereotipos de las series protagonizadas por mujeres -tratadas por lo común como material pajillero para *fanboys*- y se recrea en el diseño de página y los elementos decorativos tan apropiados para una historia que tiene mucho de juego creativo y un tono muy femenino. Kevin O'Neill ha desarrollado un universo estético particularísimo donde el Londres victoriano se convierte en un teatro *steampunk* con más aspecto de pesadilla futurista que de escenario del pasado, y donde los monstruos como Mr. Hyde se confunden con las aristas igualmente puntiagudas de los personajes humanos. Afilado y orquestadamente confuso, el mundo de *The League of Extraordinary Gentlemen* es crispante y tenso, como sus protagonistas y las relaciones que existen entre ellos. Incluso los dibujantes menos admirables de forma aislada cumplen su misión a la hora de definir el espíritu de la serie que ilustran. Es el caso de Jim Baikie, rancio y absurdo como corresponde al tono desfasado de parodia de *First American,* o de Melinda Gebbie, primitiva y envarada en *The Cobweb* como la mayoría de los dibujantes de "*good girl art*" de los 40. Rick Veitch imita a Eisner con descaro en *Greyshirt* y Kevin Nowlan hace el trabajo de su vida en *Jack B. Quick*. Es gracias a todos ellos que las ideas y las buenas intenciones de Moore se plasman en un producto final sólido y, como mínimo, muy atractivo al primer vistazo.

A la hora de debatir si ese resultado final está a la altura esperada, lo primero que es necesario es preguntarse qué es lo que uno espera. Todos los títulos están escritos con la fatal brillantez que Moore parece incapaz de evitar, y todos hacen un notable despliegue de imaginación a la hora de plantear paradojas científicas o peripecias fantásticas. Pero incluso Moore tiene límites, y al escribir tantos tebeos a la vez, se pueden producir desigualdades.

Algunas de las series presentadas hasta ahora tienen difícil justificación. Es el caso de *First American*, exasperante colección de juegos de palabras y sátiras alocadas que resulta muy forzada. También, de la autoindulgente *The Cobweb*, un ejercicio de estilo que cuesta entender, ya que su tratamiento demasiado directo de un género periclitado no deja hueco para la modernización. *Greyshirt*, por su parte, ha dejado fenomenales exhibiciones de técnica, como el antológico "How Things Work Out" (*Tomorrow Stories* nº 2) que enorgullecería al Eisner más inventivo, pero tampoco se acaba de comprender muy bien qué sentido tiene ese empeño cais nostálgico en revivir fielmente la estética y la ética de *The Spirit*. *Tom Strong*, la serie que debería ser bandera de ABC -héroe masculino y poderoso- está exquisitamente planificada, tanto en ambientación como en escenarios y personajes. Su planteamiento, además, permite a Moore utilizar el recurso del pasado imaginario para hinchar artificialmente la historia del protagonista, a la manera de lo que hizo en *Supreme* (Tom, que envejece muy lentamente, nació con el siglo XX y tiene a sus espaldas décadas de aventuras). Pero si en las primeras entregas se apreciaba un toque levemente irónico y distanciado por parte de Moore, como si a estas alturas no pudiera acabar de tomarse en serio una figura heroica tan elemental y necesitase añadirle algo de picante con ligeros roces subversivos, al avanzar la

En esta página, *Johnny B. Quick*, dibujado por Kevin Nowlan. En la siguiente, *Promethea*, dibujado por J. H. Williams III.

serie ese punto irónico amenaza con precipitar a *Tom Strong* a las simas del pastiche y la parodia, provocando el desconcierto o el rechazo del lector que busque, al igual que en una novela de *Doc Savage*, puro y sencillo entretenimiento aventurero. Y no es que esa ironía convenga demasiado a *Tom Strong*, más bien da la sensación de que Moore se siente incapaz de evitarla. La sensación de distanciamiento y frialdad resultante se ve acentuada por los dibujos inhumanamente perfectos de Sprouse, admirables pero poco viscerales. Sólo el impulso de grandes ideas argumentales -espeluznante el nº 5, con su viaje al principio de los tiempos- puede salvar a *Tom Strong* del peligro de la autoparodia. *Top Ten*, por su parte, resulta una ballet tan difícil de orquestar y cuyas piezas son tan complicadas de encajar correctamente -al igual que en *Watchmen*, hay numerosos personajes interactuando simultáneamente, las tramas se superponen y se desarrollan alternativamente en primer, segundo o hasta tercer plano, con un reparto del tiempo de escena medidísimo-, que da la sensación de que en los cuatro primeros episodios Moore sólo ha podido preocuparse de la agotadora tarea de que no se le descosan las costuras, y no ha tenido aún tiempo o fuerzas para dotar a la colección de una dirección clara. O tal vez esa sensación de amontonamiento -reflejada en lo gráfico- que transmiten sus páginas sea precisamente el objetivo buscado por el autor. En todo caso, parece demostrado que si todos los habitantes de una ciudad son superhéroes, los superpoderes dejan de ser un factor, y al final leer *Top Ten* es como leer cualquier historia policiaca sin más.

Las tres series más felices hasta el momento son las que han mostrado más originalidad y las que han aportado mayores novedades. *Promethea*, aunque de atractivo discreto, oculta una gran cantidad de ideas y posibilidades en su mezcla de cuento de hadas y epopeya mitológico-mágica. Aunque hasta el momento su mayor defecto es cierta indefinición de la protagonista, y tampoco se adivina qué curso tomará la serie, que da la sensación de que no termina de arrancar, es sin duda el título con más potencial para tomar el relevo de *The Sandman* ante el público "sensible" y amante de la literatura fantástica que aún añora la obra de Neil Gaiman. Que lo haga o no, dependerá mucho de qué camino siga.

The League of Extraordinary Gentlemen es todo caracterización. Los cuatro episodios publicados hasta la fecha se leen con avidez, y sin embargo la trama que desarrollan es tópica y ramplona. Sin embargo, son las apasionantes personalidades de los protagonistas y sus turbulentas relaciones las que nos mantienen en vilo viñeta tras viñeta. Aunque por sus puntos de referencia literarios *The League* ha sido recibida como la más novedosa y original de las nuevas creaciones de Moore, en el fondo el esquema que reproduce es el más clásico del grupo de superhéroes, el mismo que animaba la *Patrulla-X* de Claremont y Byrne. Un puñado de marginados secretos que obedecen a un jefe externo, que tienen todos personalidades marcadamente distintas y hasta opuestas, que mantienen unas relaciones turbias y que están continuamente a punto de liarse a trompazos los unos con los otros. Pero que, poco a poco, y gracias al trabajo conjunto, no sólo van creando vínculos y comprendiendo la posición de los demás, sino que consiguen superar sus propios traumas y limitaciones. ¡Incluso Mr. Hyde parece Lobezno! Sin necesidar de llevar la comparación demasiado lejos, sí es cierto que *The League* utiliza el recipiente del cómic de superhéroes más clásico, pero tiene el buen gusto de llenarlo con ingredientes distintos para evitar el refrito.

Jack B. Quick, Boy Inventor, tal vez sea la más original de todas las nuevas series de Moore. Peculiar mezcla de *Daniel el Travieso* y la América de Norman Rockwell, es una serie exquisitamente humorística (no zafiamente satírica, como podríamos decir de *First American*), repleta de detalles y de imaginación desbordante, narrada con un tono fluido pero escrupulosamente discreto, que se beneficia, sobre todo, de tener a Kevin Nowlan como dibujante. Ese aire de realismo fotográfico característico de Nowlan,aporta sobriedad y verosimilitud a historias que, en manos más caricaturescas, podrían resultar desmadradas hasta perder la gracia. Pero la rebelión

en la granja de los vecinos de los Quick -con los cerdos revolucionados procesando al granjero-, o la cerril determinación del agente de policía local empeñado en multar a los fotones que se salten los límites de velocidad, son más divertidos por la seriedad con que nos los muestra Nowlan. Entre todos los conceptos arrojados por ABC, tal vez *Jack B. Quick* sea el que está más cerca de descubrir una nueva especie.

Volviendo a la cuestión que planteábamos unos párrafos más arriba: para saber cuánto nos satisfacen los ABC Comics, tendremos que saber qué buscamos en ellos. Si se espera una cierta profundidad que consideramos a Moore muy capaz de aportar, si se pretende un compromiso y un discurso complejo que estimule la discusión o la reflexión, probablemente nos veamos decepcionados. Rascando en la superficie de los ABC, no hay nada más debajo. Son tebeos a través de los que se expresa un intelecto, pero no una voluntad, como en los *Sin City* o *300* de su ex-compañero de viaje Frank Miller, por ejemplo. Pero no nos apresuremos a censurarlos por ello. Moore no pretende otra cosa. Sus intereses, ahora, están en otros asuntos, y los tebeos únicamente le sirven como medio de sustento. Eso no quiere decir que se hagan con descuido, negligencia o apresuramiento, por supuesto. Moore quiere hacer los mejores tebeos posibles, llegar al público y que se vendan bien. Y ha trabajado mucho en su laboratorio para dar con esa fórmula ideal que parece tan sencilla pero que pocos aciertan a aplicar: buenos conceptos, buenos personajes, buenas historias, todo ello bien contado y dibujado excelentemente por soberbios dibujantes con estilos muy diferenciados. Todo servido en tebeos editados con las mejores calidades de producción y con el máximo cariño. Es una noble vía de salida para la crisis y una oferta sensata de ocio. Quién sabe si cundirá el ejemplo, serán imitados y ayudarán a variar el curso de los acontecimientos (aunque, si ya hace una década nadie consiguió entender lo que había que imitar en *Watchmen*, ¿por qué iban a salir mejor las cosas ahora?). Moore es muy inteligente, y Moore ha pensado mucho en lo que está haciendo. Sin duda, se trata de un proyecto que merece el éxito.

Lo malo es que el destino tiene la costumbre de burlarse de los planes mejor trazados. La vida es cálida, sucia y hecha de pedazos que se desmontan a cada paso que damos, y las cosas imperfectas se ajustan mejor a nuestra realidad. Y desde la distancia -esa distancia en la que nos ha situado Moore para que admiremos pasmados la delicada maquetita que ha construido-, los ABC resultan demasiado racionales y perfectos para que les prestemos el entusiasmo que sin pudor alguno estamos deseando querer mostrarles. U

alan moore ALTERNATIVO

TEXTO: ÓSCAR PALMER

WELLINGTON'S CIRCUS ACT CONSISTS OF JUMPING ONTO PEDESTALS FOR MR. ROBERT SMART. THE WOMAN TAMER WHO CONCLUDES THE SHOW EACH NIGHT PUTTING HIS HEAD IN A WOMAN'S MOUTH... ...INEVITABLY SOMETHING DREADFUL HAPPENS.

Hungry is the Heart. Dibujo: Dame Darcy

Pese a seguir siendo uno de los escritores más admirados y respetados entre el *fandom* de nuestro país, lo cierto es que del escritor británico Alan Moore se habla a menudo sin tener en cuenta que lo que de él hemos visto publicado en España no supone ni siquiera la mitad de su producción. De toda su etapa británica en *2000 AD* mejor me olvido, porque mucho me temo que salvo el par de muestras rescatadas en su día por MC Ediciones, nada más volveremos a ver por estos lares. Por otra parte, hay que reconocer que tampoco es que su lectura fuera a aportar nada nuevo a la concepción general que de Moore se tiene como autor, ya que tanto *Future Shocks* como *D. R. and Quinch*, tanto *Time Twisters* como *The Ballad of Halo Jones*, no son sino historietas de aventuras y ciencia-ficción caracterizadas por un tono eminentemente paródico que gusta de jugar al Tetris con los clichés de toda la vida; es decir, lo mismo que está haciendo el guionista en sus tebeos para America's Best Comics, sólo que sin esa aplastante seguridad en sus posibilidades que exhibe en la actualidad.

Pero hay una serie de obras mucho más recientes, la mayoría de ellas realizadas a lo largo de la última década, que nada tienen que ver con el Moore del *mainstream*, y que revelan a un autor aplicado en una búsqueda de nuevas vías de expresión para el medio historietístico, al margen de los grandes de la industria, y a un artista preocupado por la consecución de una obra mucho más madura y personal. Se trata de un Alan Moore decididamente alternativo y minoritario, del cual nunca parece hablarse, prefiriéndose repetir unas nociones nacidas al amparo de sus obras más célebres (*Watchmen, V de Vendetta, La Cosa del Pantano* y *Miracleman*), sin pararse a pensar que todas ellas cuentan más de una década, y que el propio escritor hace años que las calificó de agua pasada.

Desde que en 1988 decidiera liarse la manta a la cabeza y montar su propia editorial, Mad Love, junto a su esposa

Bojeffries Saga Dibujo Steve Parkhouse

Phyllis y a Deborah Delano, el interés primordial de Moore ha sido publicar material más acorde a unos criterios en los que primase lo creativo por encima de lo comercial, y que pasaban por desnudar su trabajo de todo filtro genérico con el fin de obtener una representación más pura de su obra, coartada hasta entonces por los imperativos corporativistas de las compañías para las que había trabajado. Tal y como comentaba en una entrevista aparecida en la revista norteamericana *The Comics Journal*, Moore se había visto atraído hacia un medio que le encantaba, pero en el que sólo podía trabajar siguiendo ciertas pautas y adoptando una gama de movimientos muy limitada. Por ello, en cuanto la fama y el dinero obtenido gracias a obras como las anteriormente mencionadas se lo permitieron, decidió recurrir a la autoedición y a las empresas independientes en busca de su tan ansiada libertad creativa. Diversos golpes de mala fortuna le han obligado a volver al redil de los superhéroes, y a asumir de nuevo su papel como un engranaje más de la gran industria, pero en el camino ha dejado una obra maestra (*From Hell*) y diversas gemas de diferente peso. Todas ellas dan buena muestra de su versatilidad y de su capacidad para renovarse continuamente como escritor. A continuación, algunas de sus encarnaciones.

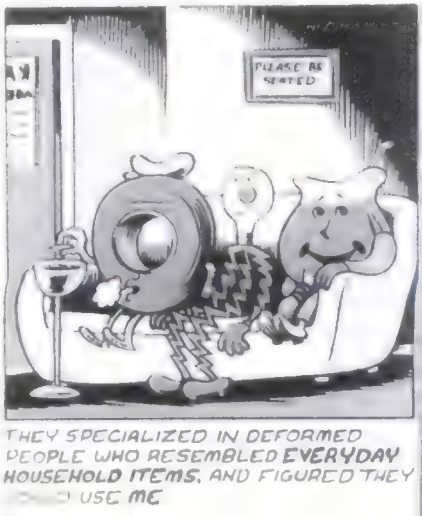
EL ALAN MOORE HUMORÍSTICO

A pesar de que Moore casi siempre ha hecho gala de una vena socarrona en sus tebeos de superhéroes, y de que gran parte de su producción entra de lleno en el campo de la parodia (más o menos respetuosa, pero parodia al fin y al cabo), parece que la seriedad inherente a algunos de sus más celebrados trabajos ha arrojado algo de sombra sobre este hecho, reduciendo al olvido realidades como que el autor se inició profesionalmente en el mundillo escribiendo y dibujando tiras humorísticas de *Maxwell The Cat* para un periódico de su localidad, o que entre 1980 y 1983 hizo lo propio en la revista musical británica *Sounds*. Es verdad que posteriormente no se ha prodigado con tanta frecuencia en el campo del humor puro, pero aún así seguimos teniendo ejemplos recientes de lo más jugosos.

En 1989, por ejemplo, resucitó para las páginas de la antología británica *A1* la serie *The Bojeffries Saga*, creada junto al dibujante Steve Parkhouse a principios de los ochenta y protagonizada por una familia de monstruos de diversa índole. Su comicidad residía principalmente en alterar la perspectiva habitual del lector para que éste se adecuara al punto de vista de las momias, hombres lobo, etc. que poblaban la serie, y después hacerle reaccionar con su misma perplejidad ante la "anormalidad" de la vida cotidiana británica. Particularmente memorable, por ejemplo, resulta el episodio en el que un vampiro se las ve y se las desea para caminar con tranquilidad por un Londres en el que todo el mundo lee periódicos como *The Sun* (el sol) o *The Mirror* (el espejo). Además de buscar el chiste fácil y el juego de palabras, resulta evidente que Moore está jugando a un nivel mucho más rico con el lector cómplice, haciéndole asistir a una inversión de papeles realmente inteligente; no en vano, tanto *The Sun* como *The Daily Mirror* resultan ser el prototipo de periódico amarillento y terrible, cuyos contenidos pueden llegar a dar, literalmente, pavor.

Bastante menos sutil, pero igualmente divertido, resultó *Levitico 20*, una historieta aparecida en la colección *Outrageous Tales from the Old Testament*, que en España pudimos ver recogida en el Especial Gran Bretaña de *El Víbora*. Los dibujos del espléndido Hunt Emerson pusieron el contrapunto ideal a una brutal sátira sobre la acepción entre el pueblo hebreo de los Diez Mandamientos dictados a Moisés en la cima del monte Sinaí. Es la pieza más bárbara de Moore en este campo, y probablemente habría resultado excesiva de contar con un dibujante menos capacitado para la humorada que Emerson, pero el estilo *cartoon* y cargado de gestualidad del que éste hace gala, refuerza el tono de caricatura que ya de por sí lleva implícito el texto, convirtiendo su salvajismo en puro *nonsense*.

Más cercanas en el tiempo resultan aún las dos historietas que ha realizado Moore para acompañar a dos nombres emblemáticos del tebeo alternativo americano, como son Peter Bagge y Dame Darcy. Junto al primero colaboró en una pieza breve que apareció de complemento en el número 30 de su serie *Hate* (julio de 1998), y para la segunda escribió *Hungry is the Heart*, una historieta aparecida en abril de 1999 en el número 9 de *Meat Cake*, y en la que me quiero detener mínima-


NOW THIS WAS 1950-51,
KATZ AGENCY
PLEASE BE SEATED
THEY SPECIALIZED IN DEFORMED PEOPLE WHO RESEMBLED EVERYDAY HOUSEHOLD ITEMS, AND FIGURED THEY
USE ME

The Hasty Smear Of My Smile Dibujo Peter Bagge

The Bowing Machine. Dibujo: Mark Beyer.

mente por la singularidad que representa en el corpus creativo del británico. Además de una completa apología del absurdo, repleta de ideas desconcertantes, *Hungry is the Heart* es el trabajo más relajado estructuralmente que ha hecho Moore en su vida, reduciendo el ritmo narrativo a dos viñetas panorámicas por página, y recreando un mundo imaginario de inspiración victoriana que responde a sus propias reglas lógicas mediante una historia deliberadamente poco cohesionada, que se desarrolla a golpe de estampas aisladas diseñadas para provocar la sorpresa por su ingenio o su originalidad. Es, en definitiva, un divertimento completamente adecuado para Darcy, y que en nada desentona con sus propios trabajos, lo que me lleva a pensar que se trata de una historia que jamás habría sido escrita de no ser por el interés del guionista en trabajar con la joven autora norteamericana.

EL ALAN MOORE COMPROMETIDO SOCIALMENTE

Al margen de su calidad como guionista, hay un aspecto característico de la personalidad de Alan Moore (a mi juicio el más digno de encomio), que es el de su compromiso con la realidad circundante: el escritor británico nunca ha olvidado sus orígenes ni ha renegado de la conciencia obrera que arraigó en él durante su juventud. Más bien al contrario, siempre ha demostrado ser un autor comprometido con su tiempo y sus ideales, que ha aprovechado sus ficciones para denunciar las tropelías del sistema. Hubo cuatro años, sin embargo (los que van de 1988 a 1991) en los que este interés floreció hasta tal punto que dejó de filtrarse en su trabajo para de hecho imponerse por encima de cualquier otra consideración, por lo que su obra pasó de tratar temas como la ecología o el fascismo a través de los resortes propios del relato de misterio o del de superhéroes, a vadear sin intermediario alguno por entre las pantanosas aguas de lo político y lo social. Una postura arriesgada y radicalmente opuesta a todo lo que había estado produciendo hasta aquel momento, que le valió no pocas críticas por parte de algunos de sus lectores más integristas (e incluso amenazas enviadas por algún descerebrado que vio encarnarse en su figura al tan temido peligro comunista).

Todo empezó con *Aargh!*, un tebeo colectivo de denuncia en contra de las leyes homófobas promulgadas por el gobierno de Margaret Thatcher, que pasó bastante desapercibido pese a contar con colaboraciones de autores como Neil Gaiman o el mismo Moore, quien lo editó en 1988 a través de su sello Mad Love (de hecho, fue su primer cómic como empresario). De algo más de repercusión, aunque tampoco la que hubiera sido de desear, gozó al menos *The Secret Team*, una historieta de aquel mismo año ilustrada por Bill Sienkiewicz e incluida en el volumen de Eclipse *Brought To Light*. En esta obra de rabiosa denuncia, ambos autores jugaron con la triunfalista iconografía norteamericana, pervirtiéndola inteligentemente para atacar los sucios tejemanejes del gobierno estadounidense, centrándose principalmente en los desmanes cometidos por la CIA en su propio territorio, y su constante y sangrienta injerencia en los asuntos internos de otros países. Aunque el trabajo gráfico de Sienkiewicz es excelente, y los datos revelados escalofriantes, *The Secret Team* se resiente de un texto excesivamente didáctico que hace que sus muchos valores se vean algo ahogados bajo una capa de aparente proselitismo.

Quizá por eso, Moore apostó por la sutilidad y decidió crear *Big Numbers*, una serie de doce números que iba a dibujar Sienkiewicz y en la que iba a retratar el impacto que sobre una serie de habitantes de una pequeña población inglesa tenía la construcción de un enorme centro comercial financiado por capital norteamericano. El primer número apareció en 1990, y el segundo medio año más tarde; pero, lamentablemente, eso fue todo. A la deserción de Sienkiewicz se le sumó la de su sustituto Al Columbia, y al divorcio de Moore de su esposa Phillys (co-propietaria de Mad Love) le siguió la quiebra de Tundra, la editorial que se iba a hacer cargo de la publicación del resto de la serie. El resultado: una presumible obra maestra, de una complejidad narrativa superior a la de *Watchmen* (más compleja pero también más sencilla de leer, según declaraba su autor) cuyos propósitos quedaron bien claros ya en los dos únicos episodios que llegaron a publicarse: denunciar una situación económica y social propiciada por la política ultraliberal de conservadores británicos y norteamericanos, no a través del discurso sino de la exposición, mostrando sus consecuencias sobre un amplio reparto de personajes dolorosamente humanos y creíbles.

Tras este abortado proyecto que contemplaba el efecto que

A Small Killing. Dibujo: Oscar Zárate

el entramado político y económico tiene sobre nuestras vidas desde un punto de vista externo, Moore decidió reflejar sus impresiones sobre el mismo tema adoptando un postura opuesta, es decir, poniéndose no en la piel de las "víctimas del progreso", sino en la de los partícipes de un sistema que propicia situaciones como la denunciada en *Big Numbers*. Así, en 1991 apareció la novela gráfica *A Small Killing*, ilustrada por el argentino Óscar Zárate y editada por Victor Gollancz Ltd (también existe una edición americana de Dark Horse). En ella, Moore atacó la cultura del pelotazo y el arribismo desaforado que domina el mundo de las altas finanzas, a través de la historia de un publicista de éxito (de origen obrero, dato importante) que recibe de una famosa bebida de refrescos el encargo de crear una importante campaña para promocionar sus productos en el por aquel entonces aún virginal mercado de la Unión Soviética. Pese a contener una interesante estructura narrativa, que hace que la historia avance en dos sentidos diametralmente opuestos, partiendo de un punto en concreto y avanzando hacia el futuro en lo que se supone es el tiempo real a la vez que hacia el pasado mediante flashbacks progresivamente más distantes (consiguiendo además que ambos tiempos interactúen continuamente), lo cierto es que *A Small Killing* no deja de ser un trabajo decepcionante y, lo que es peor, demasiado evidente y moralista, que sigue ciertos patrones de la narrativa de misterio al centrar la trama en un misterioso y huidizo niño que persigue al protagonista para vengar su asesinato a manos de éste. Pese a que el publicista afirme en todo momento ser inocente, el desarrollo de la trama revelará que efectivamente es un asesino... ¡metafísico!, ya que el niño no es otra persona que él mismo; o sea, la encarnación de esa infancia y esos orígenes a los que renunció para acceder al mundo caníbal en el que ahora lucha por sobrevivir.

Mucho más satisfactoria se me antoja *The Bowing Machine*, una historieta corta aparecida en el número 3 del segundo volumen de *Raw* (Penguin, 1991), que ilustró Mark Beyer. Aunque comparte con *A Small Killing* una reflexión sobre los mecanismos internos de la sociedad capitalista, en este caso centrada en un ejecutivo japonés dispuesto a todo por ascender, resulta ser mucho más sutil y a la vez profunda que la anterior. Desgranando las múltiples humillaciones de un personaje que llega hasta el extremo de estudiar el grado de inclinación adecuado que han de tener sus reverencias, variándolo según el rango de la persona ante la que se encuentre, Moore teje un relato obsesivo y asfixiante que llega incluso a transmitirnos el agobio propio del sudoroso subordinado. Cuando uno de sus rivales se compra una máquina que le permita aprender a dominar su mismo arte, y queda atascado en ella durante días lesionándose la columna y viéndose confinado a una silla de ruedas, el protagonista comprende que está destinado a no ascender jamás, puesto que ya nunca podrá superar semejante muestra de devoción, nunca podrá inclinarse más de lo que lo ha hecho su oponente. Una hermosa y a la vez cruda metáfora que viene a repetir el mensaje de que, en una sociedad mercantilista, para ganar posiciones siempre hay que sacrificar algo a cambio.

EL ALAN MOORE ERÓTICO

Otro de los proyectos inacabados de Moore, aunque éste tenga más visos de continuidad que *Big Numbers*, es la serie *Lost Girls*, ilustrada por su compañera sentimental Melinda Gebbie (responsable también del aspecto gráfico de las aventuras de la heroína Cobweb, seriadas en *Tomorrow Stories* y caracterizadas así mismo por leves toque de erotismo, a medio camino entre el *kitsch* y el satén). Iniciada en *Taboo*, y posteriormente reunida y ampliada en dos comic books editados por Kitchen Sink en 1995, *Lost Girls* es tanto un ejercicio de estilo como un intento serio de crear literatura erótica de *qualité*, potenciando las referencias culturales y el desarrollo de los personajes principales, que son, nada más y nada menos, la Alicia de Lewis Carroll, la Dorothy de L. Frank Baum y la Wendy de J. M. Barrie, todas ellas algo creciditas y de lo más variadas en sus prácticas sexuales. Pese a incluir escenas de fetichismo y pedofilia, el tebeo es un prodigio de refinamiento y sensualidad que, mucho me temo, poco hará por estimular a los amantes del onanismo con viñetas. Moore y Gebbie han apostado más bien por la sugerencia y la sofisticación, e incluso las escenas más explícitas exhalan un aroma a sutilidad a la que no es ajeno el blando estilo de la dibujante, en absoluto de mi agrado habitualmente, si bien muy apropiado para esta obra en concreto; además, si las imágenes de Audrey Beardsley incluidas en el tebeo son, como sospecho, recreaciones hechas por ella (me disculpo por no haber tenido tiempo para comprobarlo), realmente habría que admirar su capacidad de mimetismo. Ahora sólo queda esperar que ambos autores consigan llevar a buen término el proyecto en un futuro cercano, y que nos permitan disfrutar del mismo en su totalidad .

EL ALAN MOORE AUTOBIOGRÁFICO

En el transcurso de los cinco últimos años, el escritor británico nos ha vuelto a sorprender desarrollando una nueva

Lost Girls. Dibujo: Melinda Gebbie

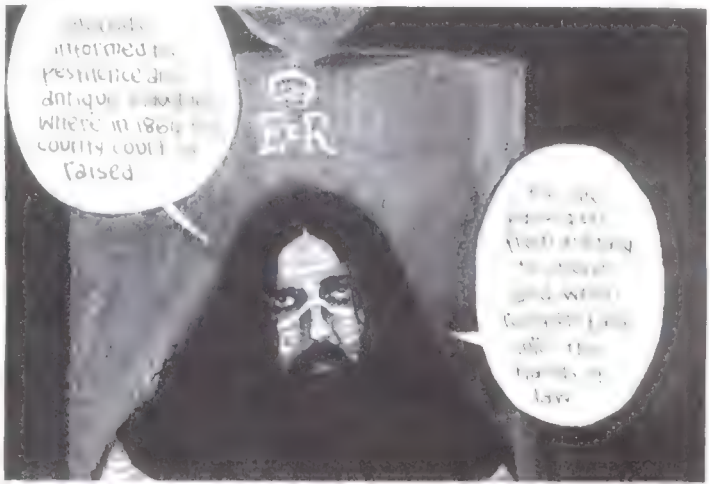
faceta surgida en parte al amparo de su interés por la magia, la masonería, los mitos y la resonancia mística que emana de según que objetos y lugares, todo lo cual quedó perfectamente explorado en *From Hell*, obra de la que ya se habla en abundancia en otras páginas de esta misma revista. Me limitaré, por tanto, a pasar brevemente sobre su epílogo, *Dance of the Gull Catchers*, una historieta publicada en septiembre de 1998, después de que la obra hubiese sido dada por finalizada, y que transita por una tierra de nadie que podríamos calificar de ensayo con ribetes autobiográficos. Efectivamente, Moore repasa el circo mediático que ha ido creciendo a lo largo del último siglo alrededor de la figura de Jack El Destripador, centrándose en los ensayistas y criminólogos que le han estudiado, hasta llegar al momento en el que él mismo empieza a trabajar en *From Hell* y se sumerge de lleno en un fenómeno que hasta ese momento había observado con la distancia propia del teorizador. De este modo, la indagación personal y la reflexión histórica se funden a través de una serie de poderosas imágenes alegóricas (como esos cazadores de gaviotas que recorren obsesivamente la playa), que llegan a enlazar incluso con la difunta *Big Numbers* a través de una referencia a las formas fractales, ejemplificadas en el copo de nieve de Koch (recordemos que Moore había creado la estructura narrativa de esta obra basándose en conceptos derivados de su estudio de las matemáticas fractales, el conjunto de Mandelbrot y la teoría del caos). Todo lo cual vuelve a aparecer con más intensidad aún en *The Birth Caul*, tebeo dibujado por Eddie Campbell (que también se hizo cargo de su edición en junio de 1999), mediante el que Moore se sitúa en un pantanoso terreno proclive a la autobiografía filtrada por la reflexión existencial; o viceversa, no sé. Hay que aclarar, en todo caso, que esta obra no fue concebida originalmente como guión de historieta, sino que se trata de un texto que el británico escribió con el único objetivo de poder leerlo en público el 18 de noviembre de 1995 (el día que cumplía 43 años), algo que hizo en un local de Newcastle-upon-Tyne al compás de una pieza musical compuesta ex-profeso para la ocasión (por si hubiera algún curioso interesado, diré que existe una grabación de la performance comercializada por Charrm, una minúscula discográfica británica). Posteriormente, Campbell decidió ilustrar el texto y adaptarlo a formato cómic, por lo que el estilo narrativo del mismo es completamente suyo, no de Moore.

The Birth Caul es una reflexión sobre la vida y la muerte, expresada mediante un lenguaje poético y complejo, repleto de imágenes turbadoras y de metáforas cárnicas (y kármicas). También es, probablemente, el ejercicio más claro de autobiografía que jamás haya hecho Moore, y en él hace referencia a acontecimientos tan personales como la muerte de su madre o su breve carrera como camello (motivo por el cual le expulsaron de la escuela). Sin embargo, al igual que pasaba en *Dance of the Gull Catchers*, su personalidad pronto queda fundida en un torbellino de emociones, en una espiral de acontecimientos multitudinarios que acaban por crear un tupido entramado, de carácter universal, en el que su individualidad se diluye para trascender al colectivo. Se trata, en definitiva, de una lectura muy intensa, si bien algo hermética, en la que la compleja prosa de Moore arrastra al desorientado lector a un viaje de ida y vuelta que va de lo primigenio a lo cósmico, de lo concreto a lo universal, del origen de la vida al descanso de la muerte y vuelta a empezar.

Para finalizar, quisiera hacer una breve referencia a *Siempre acabo volviendo*, una historieta dibujada por Óscar Zárate y editada en 1999 por la Semana Negra de Gijón, consistente en una nueva (y ampliada) versión de *I Keep Coming Back*, trabajo publicado hace algunos años en las páginas de *London Dark* y en el que Moore, una vez más desde una perspectiva personal que se diluye en el movimiento que le rodea, reflexiona sobre el poder casi místico que ejercen algunos lugares sobre las personas. Es otro ejemplo de prosa poderosa y cargada de significado poético y reflexivo y además tiene el aliciente de que se ditribuye gratuitamente (suponiendo que queden ejemplares, claro).

CONCLUSIÓN

La figura de Alan Moore sigue despertando encendidas pasiones entre los aficionados. Su talento está más allá de toda duda y su integridad profesional más allá de toda sospecha. Lamentablemente, ha decidido dedicar sus esfuerzos a un medio completamente compartimentado en el que las posibilidades de expresarse personalmente son cada día más escasas. Tras haber saboreado las mieles del éxito en los ochenta con sus tebeos de superhéroes, y después de haber sufrido en sus carnes frustraciones y desengaños a su paso por el mercado alternativo, el escritor británico parece haber alcanzado un difícil equilibrio que le permite dedicarse a la confección de tebeos *mainstream* (muy bien escritos, sí, pero en el fondo dolorosa evidencia del retroceso que ha debido asimilar su carrera como creador) mientras realiza ocasionales incursiones en los temas que realmente le preocupan e interesan. Una decisión salomónica que servirá para complacer a unos y otros lectores, pero que no deja de demostrar una vez más la incapacidad de este mercado para asimilar todo lo que se salga de cuatro cánones establecidos. Una pena, vamos. U



The Birth Caul Dibujo Eddie Campbell

DE LA MANO DE MIGUEL ANGEL MARTIN

KYRIE VI

LA VIDA EN UNA
OFICINA JAMÁS
FUE TAN DIVERTIDA

LA SEXTA ENTREGA
DE UNA SAGA
IMPRESCINDIBLE

NEXUS 4
Cómic americano • Europeo • Nacional
Importación USA • Previews
Nicolás Salmerón, 4. Tel. 942 211 934. Santander
©Illust Tim Bradstreet

MAURO ENTRIALGO

PÁSATELO EN GRANDE
CON LA TERCERA ENTREGA
DE LA COLECCIÓN PISCOLABIS

LA PANDILLA GALÁCTICA
(MEETS THE)
PARQUE DE ATRACCIONES
(EL CROSSOVER DEL SIGLO)

Feiffer

TEXTO: FRANCISCO NARANJO

QUIZÁ NO MUCHOS RECONOZCAN SU NOMBRE, PERO JULES FEIFFER ES UNA REFERENCIA FUNDAMENTAL A LA HORA DE HABLAR DE HISTORIETA ADULTA NO YA EN EL PANORAMA NORTEAMERICANO, SINO EN UN ÁMBITO INTERNACIONAL. Y NO POR SU INFLUENCIA DIRECTA, QUE TAMBIÉN: SU PARTICULAR IDIOSINCRASIA, LA LIBERTAD FORMAL QUE SUS TRABAJOS HAN RESPIRADO SIEMPRE, LA AUDACIA DE SUS PROPUESTAS Y LA GOZOSA PROMISCUIDAD CON QUE HA SABIDO CULTIVAR DISTINTOS MEDIOS, LE CONVIERTEN EN UNA FIGURA IRREPETIBLE, UN AUTÉNTICO GIGANTE NO YA DE LA HISTORIETA, SINO DE LA CULTURA POPULAR DE ESTE SIGLO. INTENTAR ABARCAR SU OBRA O SU VIDA ES TAREA DIFÍCIL A LA QUE TENEMOS QUE RENUNCIAR SI QUEREMOS SER HONESTOS CON EL LECTOR, CON NOSOTROS MISMOS Y, DESDE LUEGO, CON EL PROPIO FEIFFER. A CONTINUACIÓN AVENTURAMOS, EN FIN, UN BOCETO DE APROXIMACIÓN BIOGRÁFICA SEGURAMETE INSUFICIENTE, SEGUIDO DE ALGUNOS COMENTARIOS A PROPÓSITO DE SUS OBRAS MÁS REPRESENTATIVAS. CON SUERTE, QUIZÁ ESTAS BREVES NOTAS DESPIERTEN LA CURIOSIDAD DE ALGUIEN AHÍ FUERA.

UNO

Jules Feiffer nació en 1929, en la ciudad de Nueva York, y se crió en un ambiente liberal muy cercano a lo que en su tierra se entiende por "izquierda". Su infancia fue un creciente amor casi obsesivo por las tiras de prensa clásicas (*Terry y los piratas*, *Little Orphan Annie*, *Li'l Abner*, *Pogo*...), y su mayor deseo era convertirse en dibujante, pero pronto se dio cuenta de que sus maestros eran demasiado buenos para admitir imitaciones mediocres, lo que le llevó a prestar atención al entonces incipiente mundo del comic book, un campo entonces balbuceante en el que el listón artístico no estaba aún muy arriba. Así, tras estudiar en la Arts Students League y el Pratt Institute, en 1946 consigue entrar en el estudio de Will Eisner, en principio para hacer el trabajo sucio (rellenar negros, dibujar el borde de las viñetas, barrer...), pero su entusiasmo y su talento le llevan pronto a encargarse de los guiones de *The Spirit*. E incluso, en

Clifford

1949, conseguirá la última página de la sección (recordemos que las aventuras del enmascarado eran el grueso de una especie de suplemento semanal sindicado) para publicar su *Clifford*, una sorprendente serie con protagonista infantil que en su lúdica visión del mundo de la infancia prefigura no ya al hipersoñador *Calvin*, sino incluso las andanzas de los aún inéditos personajes de *Peanuts*.

En 1951 es llamado a filas, y de su experiencia en el seno del ejército nacerá *Munro*, una sátira de tierna superficie y entrañas de vitriolo que al cabo del tiempo acabaría convirtiéndose en corto de animación. En 1956 comenzará a publicar una página semanal en el *Village Voice*, bajo el título de *Sick, sick, sick*, colaboración no remunerada pero que le proporcionó cierta notoriedad que le permitió publicar libros como *Munro* con los mismos editores que antes no los encontraban comerciales. También trabajó una temporada en *Terrytoons*, para los que llegó a crear una propuesta heredera en cierto modo de su *Clifford* que jamás llegó a ser aprobada, lamentablemente. En 1958, *Sick, sick, sick* aparece en el *London Observer*, tras de lo cual Feiffer recibe una sustanciosa oferta de Hugh Hefner para colaborar en *Playboy*, una colaboración fructífera que se extenderá durante muchos años y que nos ha dejado un buen puñado de páginas memorables. En 1959, la serie del *Village Voice* cambia su título por el muy sobrio *Feiffer* y empieza a ser distribuida por el Hall Syndicate. Las cosas van mejorando.

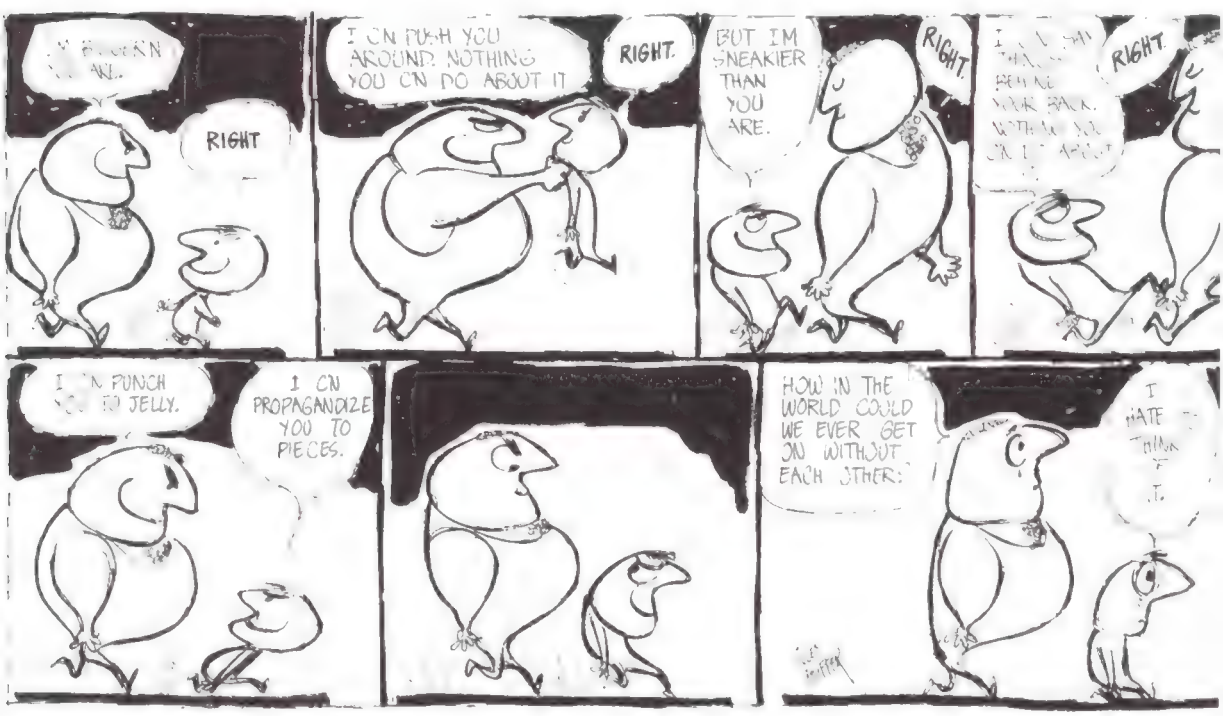
En 1965 escribe *The Great Comic Book Heroes*, un sentido homenaje a sus mayores que por aquel entonces ayudó a reivindicar la figura de un Eisner muy venido a menos. En 1979, tras sus distintas incursiones en la novela (*Harry the rat with women*, *Ackroyd*) o el cine (*Conocimiento carnal*, dirigida por Mike Nichols), Knopf publica Tantrum, un libro en el que Feiffer consigue desprenderse de viejos lastres gráficos y descubre una manera más libre y fresca de dibujar (de hecho, lo que hace es prescindir del lápiz y trabajar directamente a tinta). Después vendría el guión de la versión que Robert Altman filmará del *Popeye* de E.C.Segar, una película con Alain Resnais (*I want to go home*, premio de guión en Venecia en 1989), algunos libros infantiles (*The man in the ceiling*, *A barrel of laughs, a vale of tears*, *Meanwhile*) y siempre el teatro, su otro gran amor: entre sus obras, *Little murders*, *Knock, knock*, *Grown ups*.

En la actualidad continúa trabajando sin descanso, si bien ya no publica en el *Village Voice* (problemas de precios de página que no son sino la cristalización de un distanciamiento político entre la revista y su viejo colaborador, me parece).

DOS

Vayamos por partes. Antes que nada, convendría hablar del estilo inconfundible de Feiffer, una

Las dos ilustraciones de esta página *Sick, Sick Sick*


RIGHT
I CN PUSH YOU AROUND NOTHING YOU CN DO ABOUT IT
RIGHT.
BUT IM SNEAKIER THAN YOU ARE.
RIGHT.
RIGHT.
I CN PROPAGANDIZE YOU TO PIECES.
HOW IN THE WORLD COULD WE EVER GET ON WITHOUT EACH OTHER?
I HATE

forma de hacer que ha sido imitada hasta la saciedad. Habitualmente, los *cartoons* de Feiffer tienen a un personaje en plano fijo (un perfil, un plano medio frontal, a veces es alguien de cuerpo entero) que mira al lector y le cuenta algo con todo lujo de detalles, justificando sus acciones airadamente, o irónicamente, o con amargura. O bien son una pareja hablando, aunque no siempre se escuchen. Un estilo agotador, en suma, para el dibujante (especialmente si tenemos en cuenta que cuando él lo inició no había fotocopiadoras a mano que pudieran facilitarle la tarea), que se apoya en el texto y potencia la expresividad minimalista de un dibujo monótono. En este sentido, *Tantrum* fue una auténtica revolución para Feiffer, que a partir de entonces pudo enfrentarse a la mesa de trabajo con una despreocupación liberadora. Saltarse el paso del lápiz, trabajar directamente con la pluma sobre el papel blanco, improvisar sobre la marcha, equivocarse, constituyó una segunda juventud para un artista que se sentía, según sus declaraciones, ahogado en un estilo demasiado rígido y aburrido. *Tantrum* le devolvió la alegría de hacer tebeos.

En lo que respecta al dibujo en sí mismo, Feiffer ha atravesado distintas etapas. En un principio (*Clifford*, *Munro*) sus páginas están emparentadas con la animación de la UPA y los ilustradores del *New Yorker*, por utilizar dos referentes conocidos: diseño muy elemental y de una elegante sencillez. Había, además, una cierta dejadez en el acabado que no dejaba de resultar muy atractiva, teniendo en cuenta que sus temas se relacionaban con la infancia y el punto de vista solía estar a medio camino del realismo y la fábula.

Arriba *Munro*
Derecha *Tantrum*

Sin embargo, a la hora de enfrentarse al cartoon más tradicional (su trabajo para el *Village Voice* o *Playboy*), su estilo no llegó a cuajar hasta pasados ya unos años de profesión. Casi podríamos definirlo como una búsqueda permanente, de hecho. Entrados los años 60 la cosa acabó por encajar, y nos encontramos con esa línea frágil y nerviosa, expresiva, que a veces nos recuerda al estilo de Lauzier (con quien comparte otras muchas cosas) y que tiene su mejor representación en sus célebres dibujos de bailarinas.

No obstante, toda esta perorata a propósito de estilos y referentes no dejan de ser meras palabras. De Feiffer gustan sus páginas, sin duda, pero lo que de verdad hechiza son sus historias. Fascina leer las entregas de *Clifford*, aventuras infantiles resueltas con una ligereza naïf sorpendente, teniendo en cuenta que ni siquiera había aparecido aún *Peanuts*, y fascina leer *Munro*, la fábula antimilitarista protagonizada por un niño de cuatro años que es reclutado. Resuelta con un estilo deliciosamente desvaído, *Munro* es una historieta de las que no se olvidan: hilarante, tierna, inteligente, venenosa, se convirtió en corto de animación y ganó un Oscar en 1961. Pero claro, conviene no olvidar que Jules Feiffer escribió buena parte de las historietas de los últimos años de *The Spirit*, que si no se encuentran entre las mejores del personaje no es debido a unos guiones resueltos con profesionalidad irreprochable, sino más bien a la indiferencia de un Eisner ocupado en otras cosas y a la falta de interés por parte de unos dibujantes algo pedestres. Y tampoco hay que perder de vista que suyos son

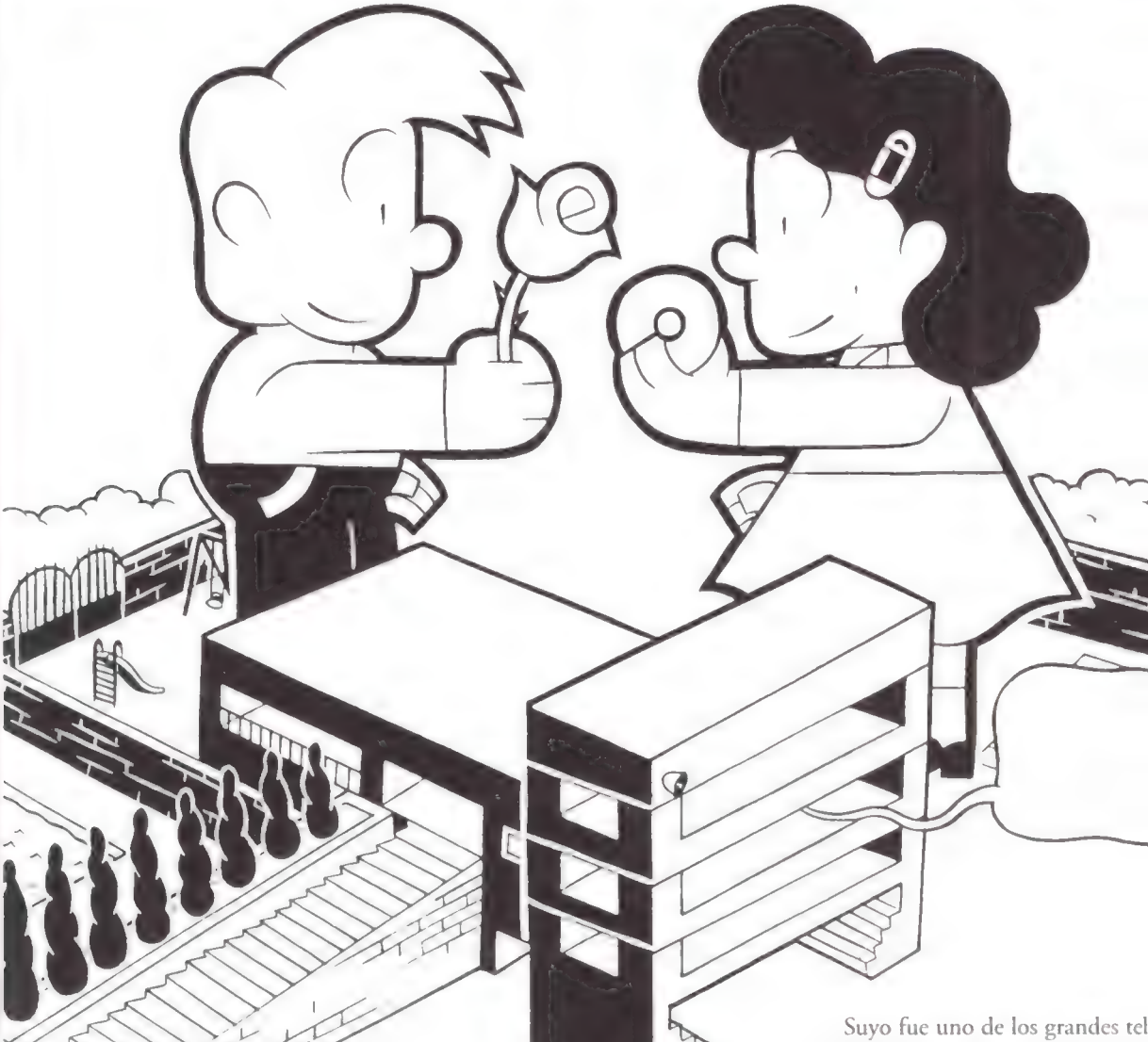
los guiones, claro, de la incursión que el bueno de *Spirit* hizo en la ciencia-ficción de la mano de un exhuberante Wally Wood. De su estancia en el ejército nació no sólo el pequeño *Munro*, sino la necesidad de expresar una visión de la realidad social y política que no iba a ser siempre bien recibida, pero que acabó constituyendo una de las características más notables del trabajo de Feiffer. Por supuesto, el ataque directo a las instituciones no era el único tema de sus chistes, también hay reflexiones en torno a la inseguridad del individuo, la fragilidad de las relaciones humanas, la amistad, el paso del tiempo, la incomunicación. Pero el afiladísimo punto de vista es ya de por sí definitorio y característico.

Hay más títulos memorables en su carrera, por supuesto. Tenemos *Passionella*, tenemos *Tantrum*, claro (un libro espléndido del que ya hemos hablado demasiado, me temo), y tenemos un buen montón de volúmenes que recopilan sus *cartoons*. Además de historietas largas que no siempre han aparecido en forma de libro (*George's Moon*, *Excalibur and Rose*, *Boom*, *Rollie* ...). Pero Feiffer ha escrito también un par de novelas para adultos (ya las hemos mencionado más arriba), algunos libros infantiles y un buen montón de obras de teatro, su otro gran amor. Entre las novelas para chavales merece destacarse (es una debilidad personal) *The man in the ceiling*, aparecida en 1993, una exquisita historia de superación protagonizada por un niño que aspira a ser un gran historietista, pero que es incapaz de dibujar manos, y su tío Lester, un soñador impenitente. Un libro delicioso que, en principio, debería haber editado en castellano la editorial Anaya para cuando estas líneas vean la luz.

Lo que nos lleva a la gran pregunta: ¿dónde, cómo leer cosas de Feiffer? La respuesta es difícil. Obviamente, las últimas entregas de *The Spirit* están publicadas por aquí. En castellano, me temo, poco más puede encontrarse. Para los angloparlantes, Fantagraphics comenzó en 1988 la edición de sus obras completas, una aventura que se detuvo en el tercer tomo, para desgracia de todos. Afortunadamente, en 1997 reeditaron también *Tantrum*. El resto de sus trabajos (novelas, recopilaciones de chistes, obras de teatro) son carne de excursiones en Amazon.com.

Enfrentarse a la obra de Feiffer, repasar sus declaraciones, sus entrevistas, nos descubre a un creador de talla más que considerable. Un artista que aún sigue en activo, una figura cultural que firma artículos de opinión en la prensa, un tipo que no tuvo miedo en su momento de escribir con respeto de los tebeos de su infancia, de reivindicar el medio. Unos cuantos folios más torpes de lo habitual no le harán, seguramente, justicia. Sirva este texto, de cualquier forma, como llamada de atención para los que aún piensan que los tebeos pueden ser tiernos, inteligentes, elegantes y divertidos. Nos conformaremos con que alguien, aunque sea uno sólo, descubra gracias a nosotros al encantador Munro, al perplejo Leo, al pobre Jimmy Jibbett. U

Arriba: The Spirit; Feiffer con Will Eisner y Wally Wood
Izquierda Ilustración de la novela *The Man In The Ceiling*



Suyo fue uno de los grandes tel
españoles de 1999: *Raspa Kids Club* e
editado en la colección Medio Mu
de Max y Pere Joan, integraba felizmente
estética propia de la más avanzada vangua
internacional -el nombre de Chris Ware es ineludible-
voluntad firme de desarrollar una voz propia. Pero a p
de su juventud, Álex Fito tampoco es un recién llegad
esto de la historieta. Su nombre, como parte integrante
La Penya, forma parte de ese proyecto ya casi mítico que
Mondo Lirondo. Estamos sólo en los primeros capítulo
la carrera de un historietista inqui

ENTREVISTA: ÓSCAR PALM

ALEX FITO

Nací en México, Distrito Federal, el 23 de enero de 1972. Mi padre era periodista y trabajaba allí, de corresponsal para la agencia Efe. Estuvo dos años y luego se volvió, de modo que prácticamente soy mallorquín de toda la vida, como mis padres. De México no recuerdo absolutamente nada, ni siquiera el haber estado. Lo único que me traje fueron unas amebas. Vine hecho polvo, debido a la alimentación, el agua, y esas cosas. Llegué super enfermo, pero me curé con la brisa mallorquina [*risas*].

Me aficioné a los tebeos como todo el mundo: de pequeño. El primer tebeo que recuerdo haber leído fue un albumcito de *Mortadelo y Filemón* que me regaló mi tía. Supongo que ya habría visto otros antes, pero aquél fue el primero que me leí 25.000 veces, porque no tenía más. Luego, más tarde, descubrí a *Superlópez* y a *Lucky Luke*, dos personajes que me fascinaban. *Superlópez* por el dibujante, que me encantaba, en aquella época por lo menos; y *Lucky Luke* por todo: por el dibujo y por los guiones, que me parecían increíbles. También leía *Asterix* y *Tintín*, pero los que más me marcaron fueron los dos primeros.

De pequeños, todos los niños dibujan, y yo sencillamente era uno más. Creo recordar que a veces los otros niños decían: "Ah, qué bonito". O sea, que a veces lo hacía mejor, supongo, pero tampoco era una cosa fuera de lo común. Eso sí, dibujaba bastante. Una vez dibujé una casa en una de las paredes, ante el espanto total de mi madre. Con un boli. Lo típico de niño pequeño, debajo de una mesa para que no se viera. Además, era la típica casa, con sus dos ventanas, su tejado, el humito que sale por la chimenea... chunguísima. Fue porque no tenía papel. Por algún motivo, en vez de pedirle papel a mi madre preferí dibujarla allí. Es una de esas cosas incomprensibles que cuando creces no sabes por qué las hiciste. Mi madre me pegó la bulla y me dijo que si quería dibujar me compraría papel. Desde entonces ya no me volvió a faltar material. Pero no soy de esos que dicen: "Ah, desde pequeño dibujo siempre, todo el día". No me encerraba en casa para dibujar, sencillamente era un aspecto más de mi vida, como jugar al fútbol con mis amigos. De hecho, todavía hoy sigo jugando al fútbol, cosa mala porque me he fastidiado un brazo y llevo una semana sin poder trabajar. Debo de ser un dibujante raro, porque de cien dibujantes que conozco, el fútbol les gustará, como mucho, a un 3 %. No sé, parece que el dibujante de cómics y el fútbol estan como reñidos [*risas*], pero en mi caso es justo al contrario.

A los trece años, decidí que quería ser dibujante. Fue entonces cuando me puse en serio. Imitaba a Morris y a Jan como un cabrón; les copiaba el estilo e incluso los personajes. Eso fue a los trece, no lo dejé y seguí dibujando pese a que el resto de los niños ya no solía hacerlo. Podría haberme aburrido, y a lo mejor también lo habría dejado en un par de años, pero aquello siguió, siguió, siguió y mira, he acabado consiguiéndolo.

Más o menos a esa edad empecé a descubrir el *Más Madera*, que me fascinó, porque era la primera vez que no veía a Mortadelo o a Superlópez, sino algo para la gente de mi edad. Salían cosas de Sempere, de Pasqual Ferry... También empecé a leer *El Jueves*, sobre todo por la serie de *Johnny Roqueta*. Es que yo fui rocker. Esto no sé si lo has de poner, porque es muy triste [*risas*], pero yo fui rocker de tupé, baile, rock and roll, moto y cerveza. Bueno, cerveza no mucha, pero vestimenta total y fan acérrimo del *Johnny Roqueta*, tanto por el dibujo, que me chifló porque era un descubrimiento para mí, como por el personaje. Y yo lo reconozco: hay cosas del pasado que en el momento son vergonzosas pero que vistas con distancia pueden incluso tener un encanto muy horrible, y ésta es una de ellas [*risas*]. El caso es que descubrí a estos dibujantes que hablaban de... no sé, de lo que se siente cuando eres joven, y alucinó por un tubo. Y un poco más tarde, empecé a leer el *Zona 84* y los tebeos de Norma. La ciencia-ficción nunca me ha gustado mucho, pero me gustaba porque era otro estilo de dibujo y otro tipo de historias. Bueno, antes no te lo he dicho, pero aparte del *Mortadelo*, también había leído tebeos de superhéroes. La Masa era mi personaje favorito y Spiderman el de mi hermano. Nos comprábamos los tebeos de los dos y nos los íbamos prestando. Pero bueno, la verdad es que hace muchos años que me dejaron de interesar los superhéroes. Estoy completamente fuera de onda. Creo que *Alpha Flight* fue lo más moderno que llegué a leer, imagina. A lo mejor hay algo bueno, pero como ya no estoy metido en el tema, no lo sé. De hecho, ayer me compré un Excelsior de estos de *Los 4 Fantásticos*, que es lo primero que me compro de superhéroes en, por lo menos, diez años. Y sólo porque Kirby me parece

Estudio previo sobre los padres de Nina, la protagonista de *Raspa Kids Club*

fascinante visualmente. Pero bueno, supongo que es lo que le pasa a todo el mundo: lees de todo hasta que tus gustos se dirigen hacia un punto muy concreto en el que ya no lo abarcas todo, porque hay cosas que ya no te interesan, sobre todo como tema.

Lo primero que publiqué fue una historieta muy chunga en *Amigos Fin de Semana*, que era el suplemento del periódico mallorquín *Última Hora*. Habían organizado un concurso, y les envié una cosa en la que imitaba totalmente a un dibujante francés que salía en el *HdiosO*, y que ahora mismo no me acuerdo cómo se llama. La verdad es que durante muchos años he imitado a mucha gente. Soy una persona que nunca ha tenido un estilo definido desde un primer momento, sino que ha ido picando un poco de aquí y de allá, y no ha sido hasta ahora que he empezado a definirme. Es la primera vez que me siento cómodo con lo que hago, no sólo con el *Raspa Kids*, sino en general. A pesar de que he tenido muchas influencias, creo que todas han confluido en una que más o menos empieza a estar definida y que empieza a ser yo mismo. Pero es verdad que hasta hace muy poco tiempo iba chupando de todos lados, porque es que hay tantas cosas que me gustan tanto, que soy casi incapaz de decidirme por una; dibujar así o dibujar asá. Cada estilo tiene su atractivo y realmente me ha costado mucho encontrar uno que me contentara totalmente. Pero a lo que iba, el caso es que hice tres o cuatro cómics a mi bola, presenté aquél en el *Última Hora*, y recuerdo que cuando salió iba por la calle con el periódico y el suplemento entre las manos, con una cara de orgullo que no me cabía en el rostro, y con una sonrisa de oreja a oreja, como si creyera que la gente con la que me cruzaba supiese que aquello lo había hecho yo. El orgullo era tan grande que resulta hasta patético acordarme de ello [*risas*], pero bueno, de hecho es una sensación irrepetible. Es una pena que luego estas cosas se pierdan.

Con diecisiete años, me fui a Barcelona a estudiar Bellas Artes, porque tenía claro que quería dibujar, cómics o lo que fuera. El mismo día de la prueba de acceso conocí a Albert Monteys y a José Miguel Álvarez. A Ismael Ferrer no, porque nosotros fuimos a la prueba de septiembre, y él ya había aprobado en junio, de modo que no lo conocí hasta unos días más tarde, pero a ellos sí. Vi que hacían cómics y me junté con ellos directamente; y nada, nos hicimos amigos. Lo primero que publicamos juntos fue unas historietas para un par de fanzines que hicimos allí mismo, en Bellas Artes, con gente de otros cursos. Uno era sobre la Guerra de Yugoslavia; bueno, era sobre la No Violencia, pero supongo que a lo mejor vino un poco por eso, no me acuerdo muy bien.

Bocetos varios extraídos del cuaderno de Alex Fito.

Otro fue el típico tebeo colectivo en el que cada uno ponía una página y el otro continuaba a partir de lo que había hecho el anterior, inventos de estos raros. Al mismo tiempo, hicimos un par de contactos: por una parte, vimos un anuncio en un periódico, o algo así, en el que se solicitaban dibujantes para trabajar haciendo cromos, y por otra, no recuerdo cómo, nos enteramos de que buscaban autores para un fanzine nuevo, bien publicado. Entonces, Albert Monteys y yo fuimos a una tienda de Barcelona que se llama Newton y conocimos a Juan Carlos Gómez, que era uno de los que estaba metido en esto. La revista se llamó *Arrrebato* y ahí están las primeras historietas que publicamos Albert y yo. José Miguel e Ismael, no; no sé por qué, pero no fueron. El otro contacto fue Phoenix, que era una empresa pequeñita, de gente más joven que nosotros incluso, que se dedicaba a hacer cromos de Doraemon, de Arale… Después, ambos contactos confluyeron, ya que Juan Carlos Gómez y Phoenix montaron Camaleón Ediciones. El caso es que empezamos a trabajar. Hicimos unas pruebas muy patéticas de entintado y gouache para Phoenix, porque el ordenador aún casi ni se utilizaba, y vimos que no teníamos ni puta idea, pero, no sé por qué, nos cogieron; supongo que los demás eran aún peores. Hicimos los cromos y dos o tres números de *Arrrebato*, hasta que cerró, y Albert empezó a trabajar en el *Gorka* de Sergi Sanjulián. Mientras tanto, como seguíamos yendo a clase jutos y nos dedicábamos a no escuchar, hacíamos lo que llamábamos "Cómics de La Penya", que éramos nosotros en plan hombre palo, de cachondeo, pasándonos las viñetas y cada uno poniendo lo que le daba la gana. Y si uno faltaba un día, nos metíamos con ése, o con el profesor, o con quien fuese. Y haciendo aquellas tonterías en el fondo de la clase, estando creo que en cuarto de carrera, no sé quién, si fue Albert que dibujó una piedra con sombrero o Ismael que dibujó una pulga con patas, y luego yo dibujé un erizo, pero de repente teníamos cinco o seis personajes animales, sin habérnoslo planteado. Y dijimos: "Ah, mira", y directamente les pusimos nombres: Jack la piedra, Miguel el erizo, Anabel la puta… pero sin pensar que pudiera llegar nunca nada. Y de repente, como hacíamos cómics continuamente, alguien empezó con una primera viñeta con este tipo de personajes, y los demás le seguimos. La primera historia creo que empezaba con "Antonio el elefante y Ricardo la termita se van a atracar un banco". Y yo añadí: "Y se les juntó Enrique el murciélago que era muy tonto". Y ya está. Así se crearon los personajes, sin más. Hicimos un par de historietas, nos hizo gracia y pensamos: "Ostras, a lo mejor podemos hacer algo con esto", y así fue como nació *Mondo Lirondo*. Y como ya conocíamos a Juan Carlos, que acababa de sacar el *Gorka*, le presentamos

Boceto para una portada de *Rifirafe*

el proyecto y dijo que vale. Dibujamos el primer número, que, la verdad, es bastante malo, aunque para mí tiene un encanto *kitsch*, y nos hizo mucha ilusión. Sacamos el segundo, para ver si lo hacíamos algo mejor, y ya sólo con eso nos dieron el premio al mejor fanzine [*en el Salón del cómic de Barcelona*] y flipamos por un tubo. No nos lo podíamos creer. Y a partir de ahí continuamos con los pocos que han salido.

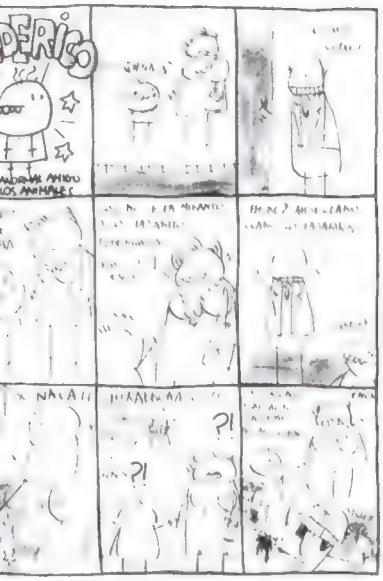
Al principio, el proceso de trabajo era reunirse en clase para hacer los guiones y luego cada uno dibujaba una historieta en su casa. La verdad es que en el número cero no hubo visión de conjunto, teníamos varios grupos de personajes por separado y cada uno hizo una historia, pero ninguno tenía relación con ningún otro. A partir de ahí, y viendo lo que había, al darnos cuenta de lo que habíamos hecho [*risas*] ya sí que nos planteamos relacionar a unos personajes con otros. Fue entonces cuando empezamos a reunirnos en mi casa, o muchas veces en la de Albert, con sus padres y tal que estaban ahí en un rincón [*risas*], y a discutir lo que tenía que pasar a continuación, cómo se iba a unir un personaje con otro, e íbamos hablando los guiones, haciendo bocetos y apuntando diálogos. Cada uno aportaba sus cosas y así se hacía el tebeo. Si alguna vez había una pequeña discusión, al final nos decidíamos por esto o por lo otro y se acabó; nunca hubo ningún problema. Nos entendíamos tan bien… Mucha gente nos ha preguntado mil veces que cómo se puede hacer un cómic entre cuatro, pero es que nunca nos lo hemos planteado. Nos ha salido así, natural, desde el primer momento. Supongo que como los Beatles, que se juntaron y simplemente funcionaba. Cada uno aportaba lo suyo y concordaba a la perfección. A lo mejor cuatro Fitos o cuatro Álvarez no hubieran sabido trabajar juntos, pero entre nosotros funcionábamos muy bien. Luego, a la hora de dibujar, cada uno elegía y nos distribuíamos los trabajos.

Era la primera vez que yo dibujaba con ese estilo que medio creamos entre todos: un cómic español, mezclado con europeo, con Disney y con influencia manga, porque en la tele habían empezado a poner *Dragon Ball* y *Dr. Slump*, por lo que hay algunas expresiones que son puro Akira Toriyama, y fue un poco mezclar esos tres o cuatro estilos y nos salió el estilo *Mondo*. Ninguno de nosotros había dibujado estilo *Mondo* hasta aquel momento, nos lo inventamos allí. Y, quieras o no, al estar siempre juntos pues los estilos eran muy parecidos. Ahora ya no, pero antes, aunque hubiera pequeñas diferencias, los cuatro dibujábamos muy parecido. Y por eso quedaba todo muy unificado. Tenía consistencia.

JUA JUA JUA
AAAHG JUA JUA
¡POPETE, CHÓCALA!
¡SORPRESA! JUA, JUA, JA, JA, JA...
¡ESTA CAMPAÑA PUBLICITARIA DESTINADA A ADOLESCENTES PROBLEMÁTICOS!
¡YO TENGO TODO EN LA CABEZA, HAZME CASO!
¡ESTOY HABLANDO DE GANAR MILLONES CON UNA INVERSIÓN MÍNIMA!
¡PAPÁ, ¿PORQUÉ NO ME QUIERES? ¿POR MI CONDICIÓN DE HOMOSEXUAL?
¿QUÉ HICE MAL, HIJO MÍO?

Algunas de las tiras mas brutales de *Mondo Lirondo* no llegaron a publicarse por no encajar en la continuidad del tebeo

Mondo Lirondo desapareció porque siempre nos lo habíamos planteado como algo para divertirse, nunca como un trabajo, a pesar de que al ir bien se nos planteó alguna vez intentar hacerlo así. Pero entre que éramos muy vagos en esa época, entre que si uno quería hacerlo pero bastaba que a otro no le apeteciera en esos momentos ya no podías hacerlo, porque o éramos los cuatro o nadie, eso siempre lo hemos tenido muy claro, y que encima, más adelante, sí que empezamos a trabajar, entre una cosa y otra acabamos por dejarlo. Pero también hubo vaguería, todo hay que decirlo y todos lo sabemos. De todos modos creo que ha sido mejor así que forzarlo y que terminara quedando una cosa sin gracia. Y a pesar de que hay algún número más flojo que otro, en general creo que hay un buen nivel, porque siempre lo hemos hecho pasándonoslo bien. Y si hay alguno que lo hemos hecho un poco más forzado, se ha notado. Lo hemos notado nosotros y lo ha notado la gente: ya no son tan divertidos. La verdad es que nuestra única razón para hacer *Mondo Lirondo* era ésa. Porque por dinero no lo vamos a hacer, y menos entre cuatro; no



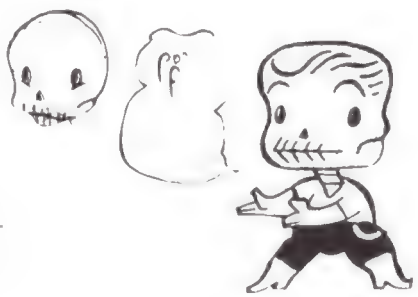
vamos a cobrar nunca. Pero bueno, yo creo que mejor siete más o menos buenos que quince regulares, ¿no? Y ya está. Hombre, lo sentimos por los fans, pero mejor así. No hay que forzar las cosas.

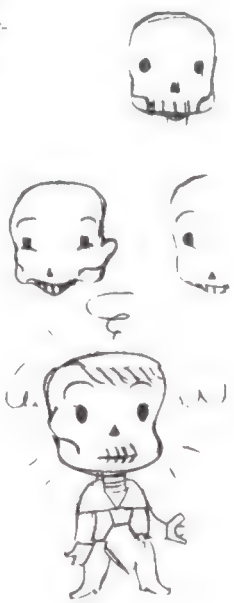
A raíz del *Mondo,* nos salió el primer trabajo profesional como La Penya, que fue para el suplemento del periódico catalán *Avui*, *L'Avui del Supers*. Fue gracias a Vaquer y a Alfons López, que también han sido tándem mucho tiempo, que lo vieron y nos llamaron (no nos lo podíamos creer), para hacer una serie para niños estilo *Mondo*. Obviamente, cuando te encargan algo nunca es lo que al principio crees que es. Ni *Mondo,* ni nada. No sé por qué, cuando alguien te encarga una serie, quieren lo que tú haces pero pasado por un filtro que provoca que el resultado final nunca seas tú. Pero bueno, fue una experiencia muy buena porque era la primera vez que trabajábamos para alguien, o sea que tenía que quedar bien por narices. Esta serie que hacíamos se llamaba *El bosc Fereste,* y era en color. Nunca habíamos hecho nada en color directo, y mucho menos una historieta, que hay varias viñetas y hay que compensar los cálidos con los fríos. No teníamos ni puñetera idea, lo cual te demuestra que nuestros años años en Bellas Artes tampoco sirvieron de nada, porque no saber ni esto es un poco triste. Alfons López nos cogió un día y nos dijo: "Mira, esto es así y así". Y nosotros: "Ah!" La primera historia creo que la repetimos tres o cuatro veces por culpa del color, porque era tan malo que no se veía nada, estaba todo empastado, era terrible. Además, había plazos de entrega, cobrábamos… era nuestra primera experiencia profesional en todos los sentidos. Todo era nuevo. Después, nos fueron encargando más cosas para el suplemento, como dibujar las páginas del *Club Super 3*. Hicimos un poco de todo. A través de Phoenix seguimos dibujando cromos, de Mazinger, de Chicho Terremoto… Hicimos unos libritos para niños sobre el personaje Sonic, el de los videojuegos, para Inglaterra. Vamos, que hicimos un batiburrillo de todo, y mientras tanto seguíamos con el *Mondo Lirondo*. Aunque la verdad es que ahora empiezo a mezclarlo todo; me estoy haciendo viejo [*risas*], creo que mezclo las fechas, antes me era todo más reciente.

Izquierda
Los comics minimalistas que La Penya hacía en clase llevaron a Fito a concebir a Federico, el niño anormal. La página procede de *Arrebato* nº 1. Debajo Evolución de una idea: del boceto mas primitivo al definitivo "look raspa"

Entonces pasó que yo me tuve que volver a Palma por motivos personales, y lo primero que hice al llegar fue acojonarme, porque no tenía más trabajo que lo de *L'Avui*, que no me bastaba para vivir. Como ya había terminado Bellas Artes, hice aquí el cursillo del CAP, de adaptación pedagógica, para poder ser maestro. Lo hice aquí en Palma mientras el resto de La Penya lo hacía en Barcelona, riéndose y dibujando cómics en clase [*risas*], y yo aquí, aburrido. Bueno, eso no es verdad, la hice con Rafael Vaquer, así que también dibujábamos. Vaquer es un personaje muy curioso, y a su edad se puso a hacer el CAP porque su mujer es maestra y le obligó, o sea que, por lo menos, estuve con otro dibujante, y nos lo pasamos muy bien. Entonces, un amigo mío que es profesor de arte me ofreció sustituirle en unas clases para niños, y le dije que sí, porque necesitaba el dinero, de modo que durante tres años básicamente di clases en dos o tres colegios. Era poco, unas cuatro horas semanales, pero al menos me daba para sobrevivir el mes. He dado clases a niños por un tubo. Bueno, más que clases eran talleres de arte, así que era divertido; acababas un poco harto, pero bien.

Al mismo tiempo, me buscaba la vida. Vaquer trabaja aquí en un instituto de diseño, y fui a verle para enseñarle unos dibujos míos. También conocí a Pere Joan y a Max; me presenté a ellos oficialmente, para no sentirme tan solo, porque ya no tenía a La Penya y necesitaba hacerme el círculo de amigos de la profesión.





Curiosamente, nada más llegar, aparte de dar las clases a los niños, a Vaquer le ofrecieron una tira diaria en el periódico *Balears*, y como él no tenía mucho tiempo me ofreció colaborar y la hicimos a medias, el dibujo, la tinta y todo. Al mismo tiempo, a Pere Joan le ofrecieron hacer una serie con sus personajes Bit y Bat para *El Pequeño País*, y como él no estaba mucho por la labor de los guiones, yo hice un esfuerzo muy grande, porque necesitaba el dinero y porque me apetecía trabajar con él, y se los escribí. No es una serie de la que estemos muy orgullosos ninguno de los dos, porque nos obligaban a hacer cosas a nivel de guión que no nos iban bien, pero bueno, está ahí y ya es algo. Ésa era mi vida profesional: trabajar para otros dibujantes y dar clases a niños. Además, seguíamos haciendo el *Mondo* de vez en cuando, y poco después empecé a hacer ilustraciones también para el diario *Balears*. La verdad es que me caracterizo por hacer muchas cosas muy diferentes. Ahora ya no tanto, pero me pasaba lo que con los estilos: no hago esto y lo hago siempre igual. Sea mejor o peor, la cuestión es que puedo variar más o menos fácilmente. Fui a varias agencias de publicidad y empecé a hacer *storyboards* para anuncios y algún que otro cartel. Estos últimos años he vivido de todo lo que tenga que ver con el mundillo, porque del cómic es muy difícil, y menos cuando yo ni siquiera estaba muy definido todavía como autor.

Esta ilustración extraída de un manual de primeros auxilios es una buena muestra del trabajo comercial realizado por el autor.

Entre una cosa y la otra, salió lo de *Nosotros Somos Los Muertos*. Publiqué dos historias en los números 4 y 5 muy malas, sobre todo la segunda, pero que representan una búsqueda. La primera me gusta más, pero aparte de la calidad, lo que tienen de interesante es que me estaba buscando a mí mismo como autor. Porque yo solo no era *Mondo*, lo tenía muy claro. Lo era con los demás, pero solo no me salía hacer personajes *Mondo* ni humor *Mondo*. Aparte, quería crearme mi propio estilo, y al haber hecho tantas cosas diferentes durante estos últimos años, que si guiones para éste, que si dibujos estilo publicidad, lo tenía todo tan mezclado que, en ese sentido, ya no sabía ni quién era. Y dije: "Tengo que hacer algo para que cuando la gente vea un dibujo mío sepa que soy Álex Fito, y que yo me sienta a gusto dibujando así, y jolín, que estoy muy perdido". Entonces hice esas dos historias, que realmente una con la otra ya no tienen nada que ver ni de guión ni de dibujo; son una transición. Entonces Max y Pere Joan me dijeron que querían iniciar una colección, *Medio Muerto*, dedicada a monográficos de autor. La tenían pensada desde hacía años, pero entre el dinero y los rollos siempre se retrasó bastante. Y de hecho, mi primera idea era hacer el primer *Medio Muerto* con el personaje que sale en la historia de la familia del *NSLM* 5, ese señor bajito y muy patético... bueno, que yo creía muy patético y que al final me quedó una mierda de cómic. Menos mal que la colección tardó en ponerse en marcha, porque si no, habría hecho el tebeo con este personaje y a lo mejor habría quedado fatal, no lo sé.

Cuando volví a publicar, creí que nadie sabría quién soy. Nunca he sido consciente de que la gente conociera nuestros nombres por el *Mondo Lirondo*. Con lo cual, ni siquiera sabía si al ver la historia alguien sabría quién era yo. Suponía que alguien sí lo sabría, porque yo era de los que se sabía todos los nombres de todos los dibujantes, pero no sé la gente cómo es. El que sepa quién soy flipará, en el sentido de que no me va a reconocer, y los que no lo sepan se creerán que soy un chico joven que ha salido nuevo, lo cual también es cierto, en parte.

Entre medias de todo esto, por cierto, empecé a trabajar también en la revista *Tretzevents*, porque necesitaban a más gente. Le preguntaron a Albert Monteys, que ya se había metido allí, él les dió mi teléfono, hice las pruebas y en junio de 1996 empecé a dibujar una serie que se llama *Frac i Fred*, que son un pingüino, que se llama Frac por razones obvias, y Fred, el muñeco de nieve que es su compañero [*Fred en catalán significa Frío*]. Es un estilo de dibujo bastante *Mondo*, porque salían animalitos, pero mezclado un poco con mi nuevo estilo, que también reconozco que estaba un poco influenciado por Max, que es otro autor en el que me he fijado toda la vida. En la historia de los seis consejos que salió en el *NSLM* 4, por ejemplo, yo veo ahí una mezcla entre Max y Arnal Ballester brutal. Está clarísimo.

Todavía sigo en el *Tretzevents*. Ha sido el trabajo mensual que me ha servido para practicar estos años y autodefinirme un poco en el estilo, el color, el dibujo, la tinta... y lo que hacía al principio y lo que hago ahora se sigue pareciendo, pero también se ha visto una evolución bastante grande. Me ha servido de práctica, y me ha dado cierta estabilidad fuera de la publicidad, porque ha habido días en estos últimos años que me volvía absolutamente loco: por la mañana dibujaba una caricatura, por la tarde un *storyboard* estilo publicidad de este chungo que no

tiene ni vida ni tiene nada, y al mismo tiempo un tebeo infantil para el *Tretzevents*. Me volvía loco, loco; pero claro, tenía que ganarme la vida y no había más narices. Ahora bien, ¿Qué pasa con estas cosas?, que la gente no me veía. El *Tretzevents* sólo lo ve gente que esté suscrita, generalmente niños y sólo en Cataluña, ni siquiera a nivel nacional. La publicidad nadie sabe que la he hecho yo y sólo se ve en Mallorca. De repente salió el *NSLM*, supongo que la gente me vió y pensó: "Oh, ¿Qué ha hecho durante todo este tiempo?". Pues eso, ganarme la vida.

La cuestión es que un día, haciendo bocetos en un bloc, que ya nunca hago, porque ya no tengo tiempo de nada... Es horrible, cuando te dedicas de lleno a trabajar, el gusto del dibujo, eso de "hoy voy a dibujar un rato y lo que me salga"... eso hace mucho tiempo que ya no lo puedo hacer. En aquel momento todavía podía, y de repente dibujé un niño calavera. Sin ningún motivo. Y dije: "Anda, qué bonito".

Entonces dibujé una ilustración con varios niños calavera cayendo del cielo, y la utilicé para un calendario, porque en aquella época Max y Pere Joan se hacían un calendario cada año en una imprenta de aquí de Palma, para regalárselo a clientes y amigos, y yo me dije: "Ah, pues voy a hacer uno yo también". Como no sabía qué hacer, había encontrado un estilo de dibujo que me gustaba y que era un poco la confluencia de todo lo que estaba haciendo, y me parecieron graciosos, dije: "Voy a hacer algo con estos niños". Empecé a pensar un guión que no me gustó nada, y luego se me ocurrió una historia que al final acabó siendo lo que es *Raspa Kids*, pero todo salió a partir de este primer dibujo. Y mientras estaba haciendo el guión, Pere Joan me llamó y me dijo: "Confirmado, sacamos el *Medio Muerto*. ¿Quieres hacer algo para nosotros?" Y respondí: "Mira, iba a hacer para quien la quisiera una historia que ya tengo pensada, pero ya que me ofrecéis el *Medio Muerto* la haré para vosotros. Genial". Además, el

La influencia de Max sobre Álex Fito queda patente en ilustraciones como las de estos bocetos.

Fito dibuja una página semanal protagonizada por el gato Bruno para el suplemento mallorquín *Rifirafe*

tema y los personajes parecían hechos a posta, pero quiero que quede claro que no he utilizado calaveras ni un tema "profundo" por trabajar con ellos, sencillamente me di cuenta de que era ideal para la ocasión, y además me iban dar la libertad que yo quería, vete a saber lo que me hubiera dicho otro editor. Dije: "Pues no me lo pienso más".

Estuve un año entero haciendo el *Raspa Kids*, de diciembre del 97 a diciembre del 98. Me ponía a dibujarlo a las nueve o las diez de la noche, cuando acababa mi jornada laboral, que se vio incrementada por la aparición en enero del 98 de *Rifirafe*, el nuevo suplemento semanal del *Última Hora*, que además de que sacan historias del *Tretzevents*, me contrataron para hacer portadas, pasatiempos y una página semanal con un gato, que se llama Bruno. Tenía mucho trabajo, pero no puedo prescindir de nada porque todo junto me da una mensualidad mínima para vivir, así que en los tiempos muertos, por fin, hacía mi obra. Por fin tenía un estilo definido, una historia definida, que no era *Mondo*, que era yo, y que... joder, que habían pasado muchos años de dibujar mucho para al final poder decir: "Olé". "Olé" en el sentido de que no ven eso y se creen que es *Mondo*, sino que soy yo y que no está mal. Durante el verano no tuve mucho trabajo y le di un empujón brutal. Luego, en septiembre y octubre volví a liarme, pero ya había avanzado bastante y lo pude acabar en noviembre. Tenía que salir en enero del 99, que de hecho en los créditos es la fecha que sale, pero como cambiamos de editorial, se creó una empresa nueva que tardó mucho, mucho, mucho en llegar a ser legal, y en otras historias que nosotros no sabemos y que acabaron por hartarnos hasta el punto de que Max y Pere Joan decidieron cerrar el *NSLM*. Al menos salió justo a tiempo para el Salón del Cómic de Barcelona. La gente lo ha visto y creo que está respondiendo bien. No creí que fuera a gustar tanto, estaba acojonado perdido. Más acojonado que cuando hicimos el *Mondo*, que nadie te conoce, no tienes ninguna responsabilidad y no sabes ni lo que estás haciendo. *Raspa Kids* es el primer trabajo que hago con total libertad, como hicimos el *Mondo* al principio: libertad editorial, libertad de dibujo, libertad de tema.

Raspa Kids no sería lo que es sin Chris Ware, eso está claro. Aunque bueno, al final no es tan Chris Ware como yo me creía al principio que iba a ser o como lo que mucha gente dice. De hecho, La Penya me dice que tampoco se parece tanto, con lo cual me quedo tranquilo, porque no le estoy imitando, sino que me estoy influenciando, como me he infuenciado de muchas otras cosas durante mi vida. Pero, obviamente la influencia de Chris Ware es una de las más grandes. Él fue quien me hizo ver que se podía hacer algo serio y triste sin que te mataran por ello. Fue un poco el que me permitió creer que podía hacer *Raspa Kids*. Cualquiera que se fije en el diseño, la portada y la contraportada puede ver el *Acme* ahí detrás, porque es en eso en lo que más me ha influido. Y lo mismo pasa con el modo de narrar: un modo de narrar lento y en tiempo real que a él le lleva a dibujar a un tipo comiendo durante veinte viñetas seguidas; *Raspa Kids* no llega a esos extremos, pero también es más lento que otros cómics. De todos modos, lo que más me gusta de Ware es el tema; lo encuentro fascinante. Algo tan sutil como la relación entre un hombe y su soledad; el reencuentro con un padre al que no ve en mucho tiempo; lo angustioso que es todo... es su modo de explicar la tristeza, y eso me fascinó mucho. Y cuando me puse a hacer el guión de *Raspa Kids* se notaba, pero no porque quisiera imitarlo, sino porque realmente eso es lo que me sale a mí cuando estoy solo. Mi influencia máxima, desde luego, es la vida cotidiana, o al menos lo que yo pienso de ella. Ni un escritor en concreto, ni un dibujante en concreto, ni un cómic en concreto... mi principal influencia es lo que yo veo ante la vida. De todos modos, *Raspa Kids* sale también porque me he tirado tres años dándoles clases a los niños, porque los he tratado mucho y porque, al margen del *Mondo*, siempre he dibujado cosas para niños; estoy muy metido en su mundo. Aparte de eso, muchas amigas de mi edad se estaban quedando embarazadas, lo que hizo que me planteara qué debe significar ser padre y la responsabilidad que eso representa, aunque tengo que aclarar que no soy padre de ninguno, ¿eh? [*risas*]. A nivel general, por lo tanto, es evidente que Chris Ware me ha influido bastante, como a tantos otros, pero creo que he conseguido llevarlo a mi terreno,

lo que me deja contento y orgulloso, porque imitar es lo peor del mundo; pero si coges algo bueno y eres capaz de llevarla a tu terreno, siempre puede quedar algo decente.

El cómic era muy serio, pero una cosa que tenía muy clara era que, ya que se trataba de mi primera obra, quería hacer algo especial. Intenté cuidar el diseño al máximo y quise introducir cosas aparte de la historieta en sí. Quería que quedase muy chulo, pero no meter nada por meterlo, sino meter algo que tuviera un sentido. Mientras hacía el guión, yo ya sabía que la niña iba a morir y que se iba a convertir en una niña raspa. ¿Para qué dibujar con viñetas un capítulo en el que ella se muere y conoce a los Raspa Kids y juega con ellos? Se me ocurrió que, ya que se unía a un club, la mejor manera de explicar eso era hacer una especie de folleto explicativo, como lo de Los jóvenes castores de Disney. Estuve incluso buscando algunos de aquellos manuales [*que publicaba Montena*] para hacer la gracia, pero por suerte o por desgracia no encontré ninguno, y lo hice a mi manera. Y ahí surgió también la idea de introducir las tiras, para que hubiera algo de humor en el cómic, un humor que además estaba justificado porque eran niños calavera y eran felices. Al final, me dio más trabajo hacer todo eso que si hubiera dibujado páginas de cómic normal. Entre escribir el folleto, meterlo en el ordenador, montarlo, diseñarlo... En cuanto al elemento fantástico de la historia, creo que se debe a que me gusta mucho, mucho, Woody Allen. Me gustan las cosas de las que habla, me encantan sus guiones y me gusta mucho el tono fantástico que a veces mete en sus películas, sin que eso impida que los personajes sean completamente reales y creíbles. Ahora que lo pienso, Chris Ware también lo hace, y de repente te saca a Superman, pero lo que estás leyendo... la temática no es nada fantástica, es completamente cotidiana. Quizá eso también me influyó. El folleto también justifica que Nina vuelva de la tumba, y hace la transición un poco más digerible. Quiero decir, ¿quién se va a creer esto? Es como un libro de Stephen King.

Aún tengo cosas que contar de los *Raspa Kids*. He hecho tres páginas a blanco y negro para el *Comix 2000*, una historieta par el último número de *NSLM*, y ahora estoy guionizando una segunda parte del comic book, porque por lo menos quiero hacer uno más. No creo que luego continúe, porque para cuando lo termine creo que habré exprimido el tema y supongo que tendré ganas de hacer otras cosas... o quizás me dure algún tiempo, no lo sé. Lo único que está claro es que este tipo de cómics, o los haces con muchas ganas y porque te sientes motivado, o no son lo que son. U

Fito ha sido uno de los autores seleccionados para participar en el álbum *Comix 2000* de L'Association. Ésta es una de las tres páginas que presento

are you talkin' to me?

EL CORREO DE U

c/Embajadores 62, 5º 5, 28012 Madrid · u@dreamers.com

UN PREMIADO

FELIPE HERNÁNDEZ CAVA
MADRID

En el último número de *U* leo que Eduardo García Sánchez comenta, en crónica sobre el último Saló del Còmic de Barcelona, que "*la acumulación de premios por parte de* Lope de Aguirre: La expiación *no sólo es desproporcionada, teniendo en cuenta el resto de nominados en ambas categorías, sino que despertó entre el público y algunos círculos profesionales (...) ciertas suspicacias sobre la aplicación de criterios amiguistas por parte de los miembros más influyentes del jurado*".

No me parece mal que él considere que Ricard Castells y yo hemos sido sobrevalorados con la recompensa de dos galardones, porque acepto la subjetividad de la crítica como algo inherente a la misma.

Otra cosa, en cambio, es que insinúe que hubo amiguismo en la decisión de "*los miembros más influyentes del jurado*", porque, como lector, y como involucrado, me gustaría que no sólo lanzase la calumnia, sino que que me explicara, por ejemplo, quiénes eran esos miembros y quiénes eran los no influyentes, ya que en las dos ocasiones en que he participado en un jurado de dicho Saló todos los allí presentes valíamos exactamente lo mismo.

Pero lo que ya me parece delirante es la referencia que hace en ese mismo artículo a unas declaraciones mías al diario *El Mundo*, en las que, según él, yo ironicé con una sutileza que tiene a bien concederme sobre dicha componenda.

Lo que yo declaré al periodista Borja Hermoso es que "*sentía cierta pesadumbre por haber ganado contra una obra como* Un largo silencio, *de Gallardo, una visión escalofriante y con un toque especialmente personal sobre la guerra*".

Sé la importancia que ese gran trabajo de Miguel Gallardo ha tenido para él, en lo privado y en lo profesional, porque los dos lo hemos hablado largo y tendido. Y porque, desde el mismo momento de su aparición, le he felicitado por él en repetidas ocasiones. Yo mismo, cuando llegó el momento de la consulta previa a los profesionales, fue la única obra que voté como mejor trabajo publicado en España. Y también, cuando supe las nominaciones, le llamé para comentarle que lamentaba que su obra y la nuestra tuvieran que confrontarse.

No hablaré de mi labor como guionista en *Lope de Aguirre*, tarea que les dejo a los García Sánchez que en el mundo han sido, pero sí estoy convencido de que el trabajo de Ricard Castells es de los que hacen historia, por lo que me parece mezquino extender la menor sombra de duda acerca de sus merecimientos para alzarse con el premio.

Lo que no obsta para que si el ganador hubiese sido Gallardo, como él bien sabe, yo le hubiera llamado inmediatamente para darle mi más sincera enhorabuena. De la misma manera que, en cuanto recibí la noticia del galardón, le telefoneé para decir que "lamentaba" que le hubiéramos ganado, no porque hubiera sido con arteras mañas, sino por lo antedicho.

Como entre Gallardo y yo todo ha estado siempre bien claro, incluso cuando terceros más listos que García Sánchez han tratado de enfrentarnos, no me preocupa excesivamente el asunto. Pero este crítico tendría que explicarnos ahora, un poco más a cara descubierta, el porqué de sus razonamientos.

UN MIEMBRO DEL JURADO

JESÚS CUADRADO
MADRID

Mis apreciados amigos:

En la publicación por ustedes editada, *U, el Hijo de Urich* (número 17, página 14), y en el contexto de una información en torno a la última edición del evento gremial Saló Internacional del Còmic de Barcelona, leo que la firma Eduardo García Sánchez retoma unas declaraciones del guionista Felipe Hernández Cava (diario *El Mundo del Siglo Veintiuno*; Madrid, 9 de mayo de 1999), y que, de ellas, la tal firma Eduardo García Sánchez deduce que los "*miembros más influyentes del jurado*" del citado Saló actuaron con prevaricación por "aplicación de criterios amiguistas" en su deliberación y fallo para los premios de 1999.

Y, al respecto, y porque la información hurta al lector la composición del Jurado, me interesa aclarar ya a ustedes ya a sus lectores que:

a) Quien abajo firma, junto a otras nueve personas, y coordinados por la sra. directora Pilar Gutiérrez, conformó el citado Jurado de esta XVII edición.

b) Que, en el supuesto de que mi persona entre en el cómputo de los "*miembros más influyentes*", jamás apliqué "*criterios amiguistas*".

c) Que, así mismo, no observé que ninguno de los otros miembros, influyentes o no, igualmente aplicara los citados criterios.

d) Que semejante afirmación, la inducida por la firma Eduardo García Sánchez, debiera probarse, pues, del contexto de lo aparecido en el *Mundo del Siglo Veintiuno* no se deduce la actuación prevaricante; y que es asunto que ustedes mismos -y sus lectores- fácilmente

comprobarán si acceden al recorte o acuden a alguna hemeroteca.
e) Que la afirmación de la firma Eduardo García Sánchez es tan falaz como gratuita; tan manipuladora como torpe; tan ágrafa como desinformada. Y que a la tal firma estímola, por ósmosis, ausente de toda deontología.
Es libertad que me tomo, la del envío de estas líneas, por si ustedes tuvieran a bien su inclusión en alguna de las páginas de la próxima entrega de su cabecera *U, el Hijo de Urich*; y que así lo hago, no por algún derecho a réplica, y sí en aras de una mejor y mayor información a sus lectores y, acaso, en recuerdo, también, de otros tiempos pasados (los años ochenta) y de otras publicaciones parejas (*Campillo, Couché, Grafito, Pogo, Stock de Historietas, Tribulete*) en las que el lector fue, bien lo saben ustedes -por su propio desvelo en la práctica de la crítica especializada- el más principal y digno destinatario de aquellas nuestras opiniones e informaciones.

Aunque las dos cartas anteriores no iban dirigidas a la redacción de U *-responsable exclusiva de los contenidos de la revista-, sino a los responsables de la editorial que lo publica, las hemos reproducido en nuestras páginas por considerarlas de interés para nuestros lectores. Recordamos a todos nuestros futuros corresponsales que nuestra dirección sigue apareciendo en el encabezado de esta sección, y que a ella pueden dirigirse para cualquier asunto que tengan interés en comentarnos.*

EDUARDO GARCÍA SÁNCHEZ RESPONDE: *Como autor y único responsable de la crónica del Saló del Còmic de Barcelona publicada en el número 17 de* U *(pp. 11-14) que ha despertado las protestas y puntualizaciones de Felipe Hernández Cava y Jesús Cuadrado, me gustaría aclarar algunos puntos:*
En primer lugar, en ningún momento ha sido mi pretensión enfrentar a Felipe Hernández Cava con Miguel Gallardo. Dejando a un lado las cuestiones éticas y atendiendo al pragmatismo más estricto, ningún beneficio material o moral obtendría con ello. Tampoco siento ningún placer inconfesable enemistando a la gente. Aunque admire el trabajo desarrollado por ambos en el campo de la historieta, no conozco personalmente a ninguno de los dos. No sé (ni me competen) qué vínculos, más allá de los profesionales, puedan existir entre ambos.
Realmente, se me hace difícil creer que mi texto pudiera enturbiar las relaciones entre Hernández Cava y Gallardo y espero que tal cosa nunca ocurriera.
En segundo lugar, aunque parece que así se tomaron mis palabras, mi criterio sobre la concesión a Lope de Aguirre: La expiación *de los galardones al Mejor guión y la Mejor obra española, no pretendía dar a entender que había sido sobrevalorada. Mi más que positiva opinión sobre este tebeo y el trabajo de sus autores ya la vertí en el momento de su aparición, en la reseña del mismo que redacté para el número 15 (marzo de 1999, págs. 69-71) de esta revista, y no creo que sea este lugar para repetirla. Tan sólo quería expresar que el nivel de los tres finalistas en cada categoría –por que me gustaría recordar que Cava/Castells y Gallardo no eran los únicos que optaban a premio en ambas- era tan alto que hacía muy difícil la elección del jurado. Tanto que, a ojos de quien esto subscribe, un reparto de galardones se hubiera ajustado más a esa realidad. De la misma forma que en su momento consideré algo menos discutible que* El artefacto-perverso, *de Felipe Hernández Cava y Federico del Barrio, ganara los mismos galardones que* Lope de Aguirre: La expiación *en la edición del Saló de Barcelona de 1997, dicho sea sin menosprecio de nadie y haciendo constar que no se trata más que de una apreciación personal.*
Aclarado esto, no queda más que entonar un mea culpa por verter de forma inexcusable un comentario en el tiempo y el lugar equivocados. La lectura de las declaraciones de Felipe Hernández a Borja Hermoso deja claro que el primero ironizaba sobre la desconexión del palmarés con la industria a la que también yo aludía en mi crónica (Eso sí, [Felipe Hernández Cava] no escondía su satisfacción, más que nada por el cariz que va tomando la filosofía de los premios en el Salón de Barcelona. Otra cosa es cierto deje pesimista –realista- ante el futuro: «Los premios no sirven de mucha ayuda, la verdad; pero los del Salón de Barcelona se van pareciendo cada vez más a algo totalmente divorciado de las tendencias comerciales de lo que solemos llamar la industria, porque suelen ir a pequeños editores independientes que asumen riesgos. Pero la repercusión suele ser poca. Lo más seguro es que ningún editor se interese por nosotros para que podamos poner en pie otra obra. En general, los editores, aquí, no asumen riesgos»; El Mundo del Siglo Veintiuno, *domingo 9 de mayo de 1999, pág. 66. Cito el párrafo completo para evitar en la medida de lo posible las distorsiones fruto de la descontextualización. Por supuesto, el texto entrecomillado aparece así en origen y correspondería a las palabras de Hernández Cava).*
Desgraciadamente, no ha sido éste el único error cometido por quien esto suscribe en la citada crónica. Puede achacarse a la inexperiencia, a la irreflexión, a la premura, o a una mezcla de las tres, pero incurrí en la torpeza de unir en el mismo párrafo lo que era una apreciación subjetiva y personal ["(...) la acumulación de premios por parte de Lope de Aguirre: La expiación *no sólo es desproporcionada teniendo en cuenta el resto de nominados en ambas categorías"] con algo que no pretendía ir más allá de informar al lector sobre el malestar provocado entre gran parte del público y determinados sectores de la profesión por la decisión del Jurado ["sino que despertó entre el público y algunos círculos profesionales (...) ciertas suspicacias sobre la aplicación de criterios amiguistas por parte de los miembros más influyentes del jurado"]. En ningún momento pretendo hacer propias estas deducciones sobre los criterios aplicados.*
Tampoco afirmo la existencia de una posible prevaricación, ni deseo lanzar calumnia alguna. Meditando el tema con posterioridad a la publicación del texto, he llegado a plante-

arme la posibilidad de no haber expresado en el modo más elegante las reacciones suscitadas por el palmarés del XVIII Saló del Còmic de Barcelona. Sin embargo, obviarlas hubiera supuesto un hurto de información (una forma de manipulación, en definitiva) a aquellos lectores que no tuvieron la posibilidad de acudir a esta edición del certamen barcelonés. En lo tocante a la composición del Jurado, creí oportuno no especificarla para evitar que los lectores de la crónica concretasen en alguno o algunos de esos nombres la persona o personas objeto de las acusaciones que se recogían como parte de la noticia.

Los comentarios y reacciones suscitados por mi crónica del XVIII Saló del Cómic de Barcelona me han hecho meditar largo y tendido sobre el cuidado que se ha de empeñar a la hora de manejar y transmitir determinadas informaciones y opiniones. En ningún momento caí en la cuenta de que mi texto podría comprometer el honor de los miembros del Jurado, los premiados y la Organización; o de que mis palabras pudieran tomarse como parte de una calumnia. Por todo ello he querido aprovechar la ocasión para intentar aclarar las cosas y desearía terminar haciendo llegar públicamente mis disculpas a todos los afectados. Especialmente a los componentes del Jurado, Felipe Hernández Cava y Ricard Castells.

QUEREMOS A JAIME

Alberto Ruiz Muñiz
La Rioja

Bravo por el especial dedicado a Charles Burns y felicidades a Óscar Palmer por su magnífica entrevista. Tampoco estaría mal que aprovechaseis que, al igual que con Burns, La Cúpula por fin está publicando el trabajo de Jaime Hernandez con cierta continuidad para que le dediquéis un número. Cuando lo hicisteis con Beto, resaltasteis el olvido que han sufrido y sufren los Bros. por parte de la crítica española, que aún es más grave en el caso de Jaime. Los pocos artículos que les han dedicado siempre resaltan más la labor de Beto y despachan a Jaime en cuatro líneas. A todos nos encanta Luba, pero ya va siendo hora de hablar de Maggie.

Por último, ¿podríais decirme qué tal es la edición de Norma de *Terry y los piratas*?

-ENTREGA DE PREMIOS-
HOLA AMIGOS, ¡QUE GRUPIGUAY! ¿QUIEN GANARA EL PREMIO AL MEJOR TEBEO. UH.
COMIS!
ACTRIZ DE TEATRO O PRESENTADORA TERMINAL DE TV3
ROBERTO, ESTA NO SENTERA DE LA MISA LA MEDIA...
BONE
BUSTOS-QUE-PLAGA-CON-RESPETO

DISFRUTE CON NOSOTROS

Marc Carreras Rodríguez
Lloret de Mar (Girona)

El verano es aburrido, me dicen... Y yo contesto : ¿alguien ha leído el último *U* ?

No me ha hecho falta repasar el número de Burns -aunque yo lo haya hecho para disfrute personal- para escribiros y daros mi más afectuosa (y envidiosa, grrr, cada vez sois mejores ¡condenados !) enhorabuena. No tengo pegas para un número que roza la perfección. Así como otras veces me he visto indignado por algún que otro comentario de alguno de los colaboradores habituales, este *U* #17 es como para comprar varios ejemplares e irlos repartiendo a amigos y vecinos (y guardarse dos : uno para la estantería y otro para enmarcarlo). Las noticias han sido justamente las que tenían que ser, Sanchís merece un hueco en el Valhalla, y allí es donde ha ido a parar, por desgracia, el *NSLM*. La eterna pregunta : ¿Tendremos la culpa los lectores, de no saber dar la importancia adecuada a propuestas innovadoras como la que introdujeron Max y Pere Joan ? ¿O bien el cataclismo vino dado por algún intransigente editor chupasangre (por cierto, última gran plaga de este final de siglo) de una sola neurona ? En fin... Lo del tema de los salones es una constante año tras año, no se le pueden dar muchas vueltas a la tuerca, Barcelona y Madrid son lo que son -y dejémonos de historias- y no es otra cosa que las dos capitales comerciales de nuestro país, o sea que lo único que pueden dar de sí (hablando de cómics, por supuesto) es un mercadillo donde poder comprar mercancía atrasada e informarse de las últimas novedades del merchandising nipón... Del tema Norma ya se ha hablado mucho, así que sólo diré lo obvio, Zoroa y Valiente se defienden tan bien como pueden.

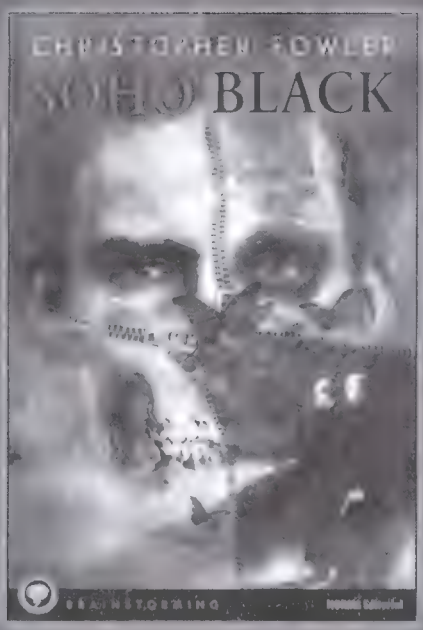
Ofrecen un amplio mercado (con visos de ensancharlo) con género que otra gente no se atreve a publicar, y la gente en vez de dar las gracias, ¡se queja de los precios ! ¡Vamos hombre ! ¿Y qué más ? Adelante, muchachos, y seguid con la ardua empresa...
No voy a decir una palabra de Burns... ya lo habéis hecho vosotros. Y muy bien. No tengo quejas, y es que me imaginaba al Sr. B tal como ha demostrado ser en la entrevista : una persona normal y corriente, y con algún miedo interior (como todos nosotros) que él, personalmente, refleja en su trabajo. Y digo esto porque en otras publicaciones se le ha pintado como un ser oscuro e impenetrable, es decir, un auténtico friki. Son este tipo de publicaciones las que nos encierran y nos clasifican como un ghetto de trasnochados y sociópatas...
Por último las reseñas, cada vez más acertadas y con sólo una pega : Kubert es maestro de maestros y su *Fax* es tan bueno como el mejor de sus trabajos (lo siento, hay gustos para todo)...
No me queda más en el tintero. Me despido, repito mis afectuosas enhorabuenas y os mando un cordial saludo...

LA CULTURA Y LOS ESPAÑOLES

Genís Ferrero Conde
Granollers

España no es lo que parece. He estado hablando con gente sobre el tema y me han confirmado mis sospechas: nos quieren hacer creer que estamos al mismo nivel de toda Europa, cuando es mentira.
No voy a entrar a hablar sobre política, no estoy capacitado; pero sí que voy a tratar el tema un poco más generalizado que en el aspecto historietístico. Culturalmente no estamos a un buen nivel. Sí hay exposiciones y etcétera, pero no cuidamos a nuestros artistas. Sobre todo nos separamos de los demás países en la poca divulgación y cultivo de la cultura. Y como consecuencia los españoles leemos poco, vemos más la televisión (programas basura, concretamente) y tenemos gustos y exigencias culturales bajas, muy bajas. Por favor, no me digan que *La Patrulla-X* vende tanto por ser un buen cómic –y pongo por ejemplo un tebeo porque esto es una revista sobre tebeos, ya que tenemos ejemplos en todas las manifestaciones artísticas. Entonces, si el público tiene unos gustos pobres pedirá un producto pobre, y obras de mayor calidad no se editarán puesto que los editores no se arriesgarán con algo tan minoritario. Ya lo dijo Muñoz en vuestra entrevista cuando le comentaban que el tipo de historias que hace ha desaparecido para siempre allá, en la Argentina: *"Bueno, es un problema mío también, pero es un problema fundamentalmente de ellos."*
No es casualidad, pues, que en este país el cómic se considere algo muy menor y que constantemente se reconsagren, por parte de los medios de comunicación de masas, las mismas tonterías de la época del franquismo. Muchas de esas tonterías lo son por las represalias de la época, otras no tienen excusa. Los pocos trabajos de calidad tienen su verdadero público al otro lado de la frontera.
En Francia la historieta está muy valorada, y eso me da rabia. No porque aquí no se publiquen las obras extranjeras –eso me da pena-, sino que por culpa de esto los autores que tengan unas inquietudes y unos talentos que miran hacia otro lado que no sea el del panorama actual, estén sofocados por la incredulidad de la gente y se vean obligados a publicar en otros países, lo cual limita contundente e injustamente a las personas sin posibilidades para aprender idiomas. Antes había revistas: hablo de *Totem*, las de Toutain, *Cimoc*, *Cairo*... que, aunque no pagasen del todo bien, ahí estaban. Sí, con esas revistas se podían desarrollar aptitudes, crear historias distintas a la mediocridad actual. Ya lo dijo Miguelanxo Prado en vuestra entrevista: *"En cuanto a la vía del cómic europeo, es que los editores van cortando los canales de incorporación. Siguen editando, y sigue compensando editar, autores consagrados. Pero, como no consagran a ninguno nuevo, pues se están quedando sin materia prima (...). Estoy absolutamente convencido de que habría autores, pero se les han restringido las posibilidades de experimentación, aprendizaje y autoafirmación. No hay revistas."* Y con esto coinciden más autores.
Todo esto me hace reflexionar: aún no he sacado un fanzine que decidimos hacer unos amigos y yo. Nada especial, el típico fanzine que no es bueno. Lo más molesto de todo es que no lo he sacado porque todo el mundo pasa. Es increíble cómo los llamados "colaboradores" desaparecen en cuanto llegan las fechas de entrega. Además, a mí esto no es lo que me interesa hacer. Pues entonces, cada día me reafirmo más: si la gente pasa cuando se comprometen y esto no es lo mío, entonces, ¡al carajo con todo! Me monto yo sólo un fanzine a lo Totem y los otros ya se lo harán.
Claro está, no lo hago porque yo solo no puedo hacer algo así. Y estoy seguro de que hay más gente como yo. Así que ahora propongo que aquella gente que piense como yo –o simplemente quiera experimentar- que lo diga. Escribámonos al *U* y nos conoceremos en este correo. Quizás entonces podamos hacer un fanzine a nuestra medida, y que tenga calidad. Es más, debemos hacerlo, si no lo hacemos nosotros, los creadores, nadie más lo hará, ni editores ni nada.
PD: Prefiero pensar que todo esto no quede como un paso al frente fruto de mi juventud revolucionaria, así como que no se consuma todo en esta carta. Por lo que pido a las personas afectadas que escriban, yo lo he hecho (y me ha costado lo mío decidirme). Y ya puestos, que nos diera su opinión algún autor.
Aunque esto no es una sección de contactos, y sin que sirva de precedente, aquí va la dirección de Genís, por si hay quien quiera escribirle: c/Isabel de Villena nº 64, 3º 1ª, 08400 Granollers.

SOHO BLACK



SU CORAZÓN NO LATE. SU ESTÓMAGO NO SEGREGA FLUIDOS. NO CORRE SANGRE POR SUS VENAS. RICHARD TYLER ESTÁ MUERTO... PERO SU CUERPO SE RESISTE A DEJAR DE FUNCIONAR. LLEGA EL ÚLTIMO BEST-SELLER DE CHRISTOPHER FOWLER, UNO DE LOS AUTORES MÁS LEÍDOS DEL MOMENTO EN EL REINO UNIDO.

"La escritura de Fowler es tan fluida y llena de ritmo como siempre, la caracterización perfecta, las tramas frescas e ingeniosas."

- The Independent

Colección Brainstorming nº5.
320 págs. 1990 ptas. Ya a la venta.

UNA MANO GANADORA

LOS ÚLTIMOS ÉXITOS DEL CÓMIC EUROPEO

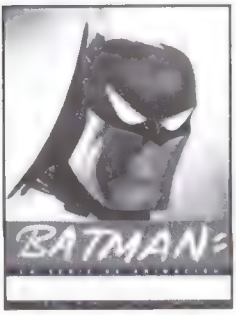
LA MAZMORRA, *de Sfar y Trondheim* • RAPACES, *de Dufaux y Marini*
LA PRÓRROGA, *de Gibrat* • TAO BANG, *de Cassegrain, Vatine, Blanchard y Pecqueur*
BLUEBERRY: GERÓNIMO EL APACHE, *de Giraud*

NORMA Editorial

www.norma-ed.es

novedades diciembre

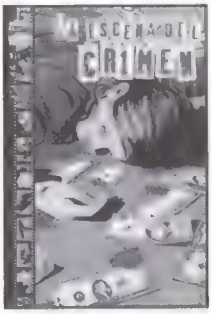
LA PRORROGA tomo 2
Gibrat
64 págs. 1500 ptas.



BATMAN: LA SERIE DE ANIMACIÓN
Paul Dini - Chip Kidd
152 págs. 4200 ptas.

GUERRERA: EL APACHE
Charlier - Giraud
48 págs. 1600 ptas.

MEKANIKA
Chichoni
80 págs. 1950 ptas.



LA ESCENA DEL CRIMEN nº1 (de 2)
Ed Brubaker
Michael Lark
48 págs. 750 ptas.

LUCIFER
Mike Carey
Scott Hampton
72 págs. 975 ptas.

avance enero

STAR WARS: JABBA EL HUTT - POR LA MANO DEL EMPERADOR nº1
Zahn - Ezquerra
48 págs. 750 ptas.

STAR WARS: SOMBRA DEL IMPERIO nº1 (de 4)
John Wagner - Ian Gibson
48 págs. 750 ptas.

BIO-BLADES
Paul Jenkins
Sean Phillips
48 págs. 750 ptas.

Y TAMBIÉN...

SORYU MALTÉS: VUDÚ PARA EL PRESIDENTE
Hugo Pratt
40 págs. 650 ptas.

XIII: LA ISLA
Vance - Van Hamme
48 págs. 1600 ptas.

BLAKE Y MORTIMER: EL MISTERIO DE LA GRAN PIRÁMIDE
E.P. Jacobs
56 págs. 1950 ptas.

STAR WARS: PROYECTO CAZARRECOMPENSAS II nº3 (de 3)
Richardson - Stradley - Gulacy
48 págs. 750 ptas.

STAR WARS: LA CAZA DE VADER nº3 (de 3)
Darko Macan - Dave Gibbons
48 págs. 750 ptas.

PREDICADOR: SALVACIÓN nº3 (de 5)
Garth Ennis - Steve Dillon
48 págs. 750 ptas.

LOS DONES DE LA MUERTE nº2 (de 2)
Paul Chadwick - John Bolton
48 págs. 750 ptas.

LOBO: LA PAREJA DE CAZA nº2 (de 2)
Alan Grant - Carl Critchlow
48 págs. 750 ptas.

NORMA Editorial

www.normaed.es

reseñas

LA MAZMORRA 1: CORAZÓN DE PATO
Joann Sfar y Lewis Trondheim
Norma

Últimamente, andamos demasiado ocupados. Hay que conrear salones y jornadas para abandonar primitivas costumbres de promocionar, informar, profundizar y reflexionar; hemos de fagocitar al más impensable *indie* alternativo a golpes y dentelladas; necesitamos discutir la conveniencia de la resurrección de viejos mitos y sus formatos; hay que ejecutar públicamente a los culpables de muertes improcedentes por muy anunciadas que estuvieran; y, no lo olvidemos, necesitamos tiempo para polemizar de la conveniencia, o no, de la asignación de un equipo creativo a una colección y, por fin, de corroborar quién la tiene más larga (desde la nueva versión de *Godzilla*, el tamaño sí importa). La pequeña y esquilmada parroquia comiquera no tiene tiempo para fruslerías. Poco importa que, de tanto en tanto, se nos obsequie (previo pago) con una historieta apta para lectores de toda ralea y condición, un cómic elaborado desde la libertad creativa y el desprecio a las imposiciones mercantiles, desde el placer de escribir y dibujar una historia ausente de etiquetas. No hay tiempo.

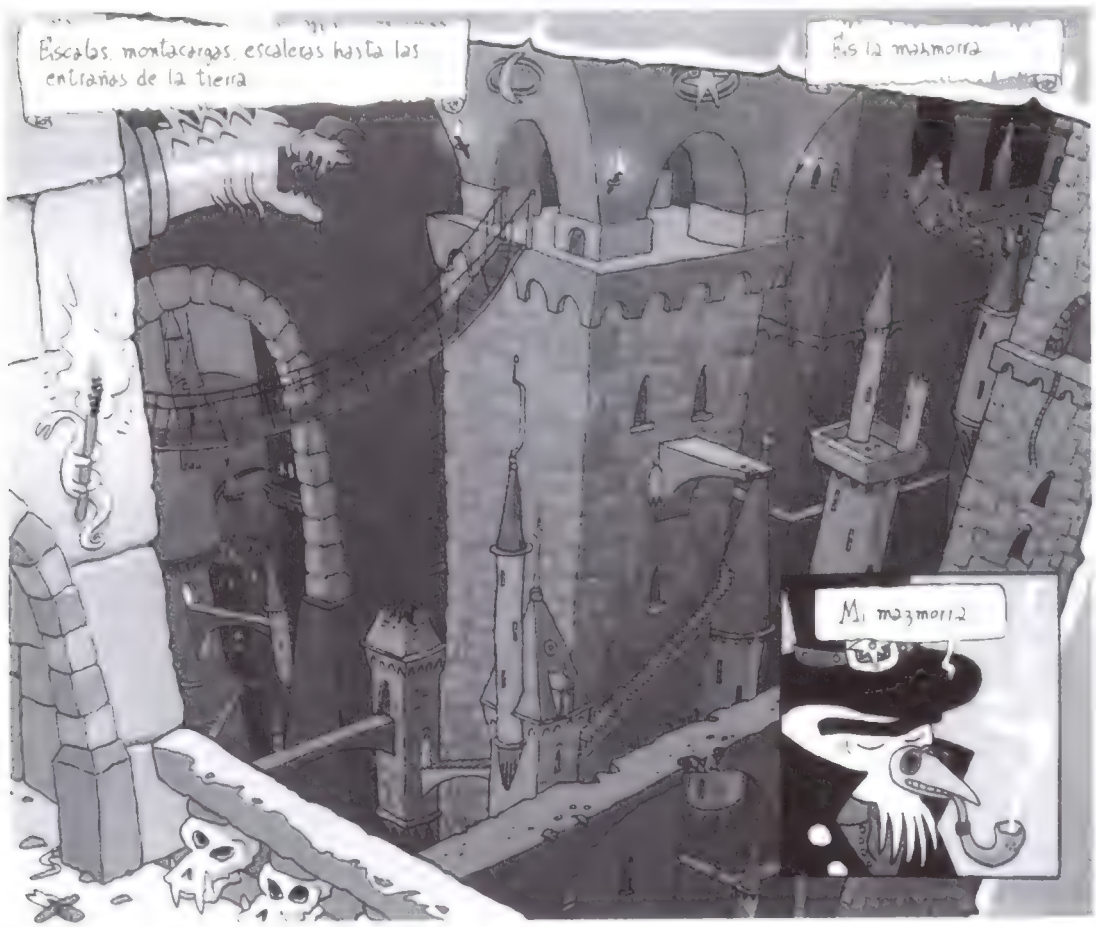
Si lo hubiera, valoraríamos con un entusiasmo más que justificado la publicación en España de obras como *La Mazmorra*, una historieta escrita y dibujada a cuatro manos y al alimón por Joann Sfar y Lewis Trondheim. Para los despistados, habrá que solicitar indulgencia, ya que ni el uno ni el otro son infatigables trabajadores japoneses de la historieta, ni solícitos, capaces o socarrones británicos, ni coyunturales estrellas del comic book; de hecho, ni siquiera pueden ser presentados como autores alternativos. Para nuestra vergüenza, son simple y llanamente dos artesanos franceses del cómic cuya única intención es disfrutar con su trabajo y procurar que esa sensación se transmita en su obra al lector. Nadie es perfecto.

Sfar y Trondheim, Trondheim y Sfar, son dos autores con una cierta experiencia en el medio que abordan sus trabajos sin prejuicios. Ambos iniciaron su profesionalización (entendida como el arte manual de realizar un trabajo pulcro, acabado, una pequeña obra maestra, responsabilidad de, como dijo el escritor británico Cyril Connolly, todo poeta que se precie) en una pequeña editorial francesa, L'Association, y ambos alternan sus historietas "minoritarias" con álbumes que forman parte del engranaje de la gran industria. *La Mazmorra*, y sus dos posteriores series comple-

mentarias (*Donjon Potron-Minet* y *Donjon Crépuscule*), fue publicada en Francia y Bélgica por Guy Delcourt, un editor listo, paciente, minucioso y ambicioso, que en pocos años ha conseguido formar parte de la gran industria francesa de la historieta con un catálogo amplio, heterogéneo y complementario del de los grandes clásicos en la edición de cómics. *La Mazmorra* se inscribe en una línea editorial potenciada por Delcourt desde hace unos cuantos años que privilegia géneros como el de la fantasía, entendido en su concepto más amplio, y autores renovadores de la todavía aceptada gran tradición de la estética academicista y realista.

Ni Sfar ni Trondheim han tenido que variar en exceso el rumbo de sus obras anteriores para abordar la realización de *La Mazmorra*. Sfar, guionista y dibujante, se mueve con soltura en el género fantástico y con especial habilidad en los vericuetos de la literatura folletinesca del siglo XIX, y es ésa afinidad la que delata su papel preponderante en el guión de *La Mazmorra*; Trondheim, también guionista y dibujante, reparte su interés entre el humor, la trascendencia y la cotidianidad, habiendo perfeccionado un grafismo caricaturesco y minimalista, con cierta influencia de los dibujos animados si nos atenemos al elemento antropomórfico de sus personajes. Por esta razón, entre otras, y de entrada, *La Mazmorra*, en España, podría despistar.

Esta obra se mueve entre el humor del absurdo, ecléctico, en la línea de los mejores filmes de los Zucker y del atropellado diálogo grouchiano, y la fantasía, impuesta por el entorno (un mundo salvaje dominado por la magia) y por las constantes referencias tanto a Tolkien como a R.E. Howard, por citar dos ejemplos casi contrapuestos, del género. En *La Mazmorra*, tal y como asegura su Guardián, "tenemos suficiente oro como para hacer palidecer a los obispos de Kitai, armas legendarias ocultas tras cada piedra, trampas en las que caería el mismísimo Grimtooth". Para salvaguardar esos tesoros, ocupan el tenebroso edificio cientos de razas salidas del tópico habitual del género. Pero algo grave está sucediendo: unos seres de extraña apariencia, encapuchados y de temible aspecto, desean comprar a toda costa la Mazmorra. Se trata de los Degustadores de almas. Para averiguar cuáles son sus verdaderos fines, el Guardián ordena que uno de los bárbaros encerrados en sus sótanos parta en busca de los encapuchados. Inicialmente, el escogido será Ababakar Matapulgas, "Príncipe sin Principado que holla con sus sandalias las tumbas de los reyes". El problema es que Ababakar no parece disponer de suficiente capacidad cerebral como para emprender tal misión, por lo que Herbert, un apocado pato que ejerce de funcionario en la Mazmorra, ocupará su lugar haciéndose pasar por el bárbaro. Para asegurar la buena marcha de los acontecimientos, el Guardián enviará a Marvin, un monstruo alado que forma parte de su guardia personal, junto a



Herbert. A partir de aquí, se pone en marcha una historia que atesora todos y cada uno de los tópicos del género fantástico, convenientemente decodificados y desmitificados por un humor torrencial que pone énfasis tanto en los diálogos como en las situaciones; un humor irónico e inteligente, irreverente pero, a la vez, respetuoso con los convencionalismos. Sfar y Trondheim no pretenden destruir las clásicas pautas de la fantasía y la espada y brujería, sino utilizarlas para entrar en un mundo fantástico que se rige por sus propias normas y que enriquece sus presupuestos.

secundarios, todos ellos perfectamente definidos, y los múltiples escenarios, que convierten a esta historia en una especie de gran juego de rol. Sfar y Trondheim hilan situaciones, pero dejan ovillos sueltos para ser recogidos en futuras entregas con gran habilidad, a la vez que saben concentrarse en el *leit motif* principal de la historia. A todo ello ayuda extraordinariamente el ya citado estilo minimalista de los dibujos, que con trazos escuetos pero contundentes sabe hacer creíbles ambientes y personajes. Y, por supuesto, el extraordinario color

deja al descubierto la clara tendencia de otros mercados al conservadurismo y la reiteración de los que, por supuesto, tampoco está exenta la historieta franco-belga. La única diferencia es que, mientras ésta avanza segura hacia la búsqueda de otras formas para atraer la atención de nuevos lectores y mantener la de los clásicos, otras industrias, incapaces de explotar sus recursos, tienden al maniqueísmo y la perdurabilidad de sus fórmulas.

Saludemos con alegría la versión española de *La Mazmorra*, una buena edición, bien traducida y

Herederos convencidos y naturales de la narrativa y la puesta en página del cómic francés, los autores de *La Mazmorra* desarrollan la historia en páginas de tres a cuatro tiras, con una media de diez viñetas, demostrando su dominio de la narración secuencial clásica y dando paso a nuevas escenas y situaciones de forma constante, de manera que el lector recorra con ansia la visión y lectura del álbum pero pueda guardar en su memoria una gran cantidad de información facilitada mediante los numerosos personajes

infográfico, que aporta nueva información gráfica al tiempo que introduce al lector en los efectos dramáticos buscados por los autores, con una gama perfectamente entonada, muy en la línea de la historieta franco-belga. El color responde a las necesidades del dibujo; es sencillo y complementario.

Sfar y Trondheim huyen de las definiciones. *La Mazmorra* es un excelente cómic que vuelve a poner en evidencia la desconocida pero evidente buena salud de la industria francesa de la historieta, a la vez que

bien rotulada, de la que los internautas han podido obtener una buena y nutrida información adicional en la página *web* de Norma Editorial (www.norma-ed.es). (Y, ya que hablamos de Internet, animo a los lectores y no lectores de este libro a visitar las páginas *web* de Sfar (www.pastis.org/joann) y Trondheim (www.kkn.com/lewis). Completas, bien surtidas, divertidas y conscientes de la importancia de Internet para la promoción y venta de cómics.

ANTONI GUIRAL

ALGRANO

A lo mejor me equivoco, pero me da la sensación de que cada vez se publican más y mejores cómics en España. Entre el amplio catálogo que maneja Norma Editorial (sobre todo ahora, después de adquirir el fondo de Grijalbo-Dargaud), las novedades no superheroicas que ha comenzado a publicar Planeta-DeAgostini y la sólida oferta *indie* USA de La Factoría, el lector que entra en una librería se encuentra con una variedad de títulos inimaginable hace un año. Sólo en el mes de diciembre, se han publicado nada menos que el nuevo álbum de Tardi, otra entrega de *Blueberry*, el pri-

MARMALADE BOY
SOLAMENTE TÚ
Wataru Yoshizumi
Planeta-DeAgostini

Uno no se enamora de un país, sino de una cierta imagen, una cierta idea del mismo. Una sombra literaria, más bien. Así, la Gran Bretaña que amamos tiene más que ver con Conan Doyle y Sherlock Holmes, con Siouxie y los Pistols, con las películas de la Ealing y con Emma Peel, que con la realidad fría y desasosegante del Londres contemporáneo. Y París (porque Francia no existe) no es París, amigos. París son paisajes azules a orillas del Sena, Henry Miller y *Rayuela*, Lio, tebeos estupendos y gatos por todas partes, colegialas risueñas de pelo corto rebelde y labios de fresón, *cartoons* del inspector Clousseau, a lo mejor Juan de Pablos, los dibujos de Sempé. Y Japón no es ese extraño país repleto de gente enigmática que trabaja con dedicación maniática y viaja a todas partes con una inquietante devoción turística. Japón es velocidad y neón, pantallas gigantes de vídeo, robots, la poesía de Miyazaki y la tormentosa electricidad de Sonic Youth, estaciones de metro atestadas, cristal y seda, la ceremonia del té, *punkettes* de vinilo en Shibuya bailando con una ingenua elegancia que uno sólo puede calificar de francesa, tebeos vertiginosos. Tebeos, sobre todo, ojos grandes y piernas largas, Tokio devastado por enésima vez, el filo de la katana, un paisaje sereno (apenas unas pinceladas), corazones de algodón de azúcar y un millar de tragedias adolescentes. El Japón que yo amo es todo eso y más aún, la sensación de transitar un pedazo de celuloide (*Blade Runner* quizá), la aventura, el cielo del color de una televisión no sintonizada. El futuro, en suma. Ese futuro falso, ficticio, en el que muchos vivimos desde hace ya tiempo y al que nos negamos a renunciar. Y las páginas de *Marmalade Boy* o *Solamente tú*, por paradójico que pueda sonar, forman parte de ese futuro de mentira. Porque son definitorias de ese Japón soñado del que tantos hemos elegido enamorarnos.

Solamente tu

La señorita Wataru ha resuelto ambos trabajos con un estilo sencillo y muy atractivo, perfectamente *shojo*, que le permite suplir sus evidentes carencias plásticas con todo un arsenal de recursos estilísticos que a nuestros ojos pueden parecer puro truco, pero que forman parte orgánica del género en que ambos relatos se inscriben. Así, las digresiones en forma de corazón, los primeros planos edulcorados, el decorativismo en ocasiones muy cargante, una sorprendente expresividad *cartoony*. Y por supuesto, a pesar de lo espectacular de las apariencias, lo que de verdad importa es la historia, los personajes y sus relaciones. Porque de relaciones personales (triángulos solapados, toda la geometría blanda definitoria del género) tratan *Marmalade Boy* y *Solamente tú*. Lógicamente, los protagonistas son adolescentes que viven en un extraño mundo idealizado que no tiene mucho que ver con el real, adolescentes que aman con una intensidad abismal, al borde siempre de lo sublime, que pierden el aliento cuando el otro está cerca, que sueñan con una caricia, con un beso... o con algo más. Adolescentes que se sienten rechazados, claro, que sufren de soledad, que se aferran a la amistad con conmovedora devoción. Un parque de atracciones de sentimentalismo pop, en fin, que cuando, como es el caso,

mer capítulo de la serie *Berlin* de Jason Lutes, una lujosa edición del *300* de Frank Miller, el esperadísimo *Por qué odio Saturno* de Kyle Barker, un nuevo álbum de Ralf König y la tercera entrega del *Paracuellos* del gran Carlos Giménez, por citar sólo los títulos que más darán que hablar y que sin duda serán reseñados con la extensión y profundidad que merecen en las páginas de *U*.

Pero, además de los pesos pesados, también han salido a la venta un buen número de tebeos, quizá más discretitos en cuanto a ambiciones temáticas y formales que los anteriores, que también pueden proporcionar una lectura agradable. Son muchos más de los que puedo mencionar en esta sección, así que perdonadme si notáis alguna ausencia especialmente sangrante.

El primero de ellos es la miniserie de dos números (cuatro comic books americanos reunidos en dos tomos) LA CAZA DE VADER (Norma), un relato inscrito en el universo de *Star Wars* que, además de estimular las partes sensibles del friki que todos llevamos dentro, se puede leer. Y conviene subrayarlo porque la verdad es que hay que tener muchas tragaderas o ser muy, muy fan de *La guerra de las galaxias* para leerse de un tirón los en su mayor parte indigeribles cómics que protagonizan las criaturas de George Lucas.

está bien resuelto, proporciona al lector desprejuiciado una lectura agradable y cálida en la que no faltará el humor y una amable ironía. *Shojo* en estado puro, con todos sus defectos y sus muchas virtudes.

Hablamos, ya lo hemos dicho, del lector sin prejuicios. Porque un primer vistazo a las páginas de cualquiera de los dos títulos que nos ocupan puede espantar a muchos. Y porque hay una cierta convicción entre algunos lectores, así como entre ciertos críticos o comentaristas, de que este tipo de material no merece la misma consideración que otras joyas del manga o de la historieta en general. No sé si es por su obvia condición de tebeo para chicas (eso tan raro y que joyas tan memorables nos ha proporcionado) o por su larga permanencia en los puestos de cabeza de las listas de ventas. En cualquier caso, hablamos de prejuicios.

Marmalade Boy

Solamente tú y *Marmalade Boy* (que además cuenta con el apoyo logístico de una inteligente adaptación animada actualmente en emisión, *La familia crece*) no son quizá lo mejor que hay en el mercado hoy. Probablemente no pasarán a la historia del medio. Tienen, sin embargo, el encanto deliberadamente efímero indispensable en todo producto pop, y están resueltos con la profesionalidad y el buen gusto que se esperan de este tipo de productos. Las ventas, parece, están aseguradas. Lo que uno se pregunta, inevitablemente, es quién compra este tipo de productos. ¿Hay acaso un nuevo público que consume únicamente manga, o un cierto tipo de manga? Parece que sí. ¿Será verdad que ahí fuera hay un montón de jovencitas consumidoras de *shojo* esperando que alguien produzca en nuestro país material inteligente, sensible, divertido y no sexista? ¿Será cierto que hay chicas que leen tebeos? Un pensamiento inquietante. Y esperanzador.

FRANCISCO NARANJO

H.P. Y GIUSEPPE BERGMAN
Milo Manara
Norma

La presente revisión del título más emblemático de Manara, dividido en dos partes por imperativos comerciales, comparte curiosamente iniciativa y formato en esta especie de *obras completas* con su idolatrado Hugo Pratt. Título que en su día, 1978, vino a confirmar las expectativas despertadas por el dibujante de Bolzano con su labor en *Il Corrieri dei Ragazzi* y con editoriales como Larousse o Bonelli, prestigio creciente que permitió su debut como autor completo en un *A Suivre* en pleno apogeo. También en plena efervescencia del "cómic de autor" en Europa, conciencia para Manara gestada ya en *El Rey Mono* junto a Silverio Pisu. Eran en su Italia natal, por ejemplo, nombres como los de Toppi, Buzelli, Pazienza, Giardino... Era la euforia del dibujante como factótum único, plenipotenciario y a ser posible comprometido; las intenciones parecían justificar los resultados, presunta garantía de calidad que tan provechosa se demostraría para el propio Manara en el futuro.

Como premisa argumental, el encargo de "protagonizar una aventura" recibido por el impulsivo y políticamente *concienciado* Giuseppe Bergman, quizá trasunto del propio autor. La Aventura, pues, ya pergeñada en *El monje del Tibet*, y una preocupación ideológica, tímidamente ensayada en *La parolla alla giuria* (y plenamente en el mencionado *Rey Mono*), serían guías de este largo relato cuyo protagonista fue bautizado, se dice, con un nombre regalado por el propio Pratt. Y es este Hugo Pratt quien oficiará no sólo como consabido maestro, sino como sacerdote iniciático en un trayecto de búsqueda tanto física como anímica; la primera en virtud del largo itinerario desde Venecia hasta

Sin embargo el guionista Darko Macan (autor del magistral *Grendel: Guerra de clanes*, editado este año en libro por Planeta-DeAgostini) se las arregla para escribir una épica *space opera* que transcurre entre la 1ª y 2ª entrega de la saga fílmica (¿o debería decir la 4ª y la 5ª?) y, repito, sobre todo se lee bien, muy bien. Aquellos, desgraciadamente no es mi caso, que disfruten con los "geypermanes" del dibujante Dave Gibbons, tendrán otro motivo para leer la miniserie. Yo me consuelo pensando que podía haber sido peor y que Gibbons es al menos un buen narrador.

Pero para tebeo inusual, la nueva serie de Luis Alberto Maldonado, uno de los dibujantes habituales de la revista *El Víbora* no hace tantos años, y al que supongo buena parte de sus lectores daban ya por desaparecido o al menos retirado de la historieta. Pero Maldonado no había dejado de dibujar, sino que, aprovechando una beca de la editorial Kodansha, se pasó tres años viviendo en Japón ilustrando manga.

Inspirándose en sus experiencias niponas, Maldonado vuelve a El Víbora con una serie, TÚ ERE UN MOHTRUO!, que ha empezado a aparecer en el número 238. La primera entrega, 8 preciosas páginas en bitono realizadas con la ayuda de un amigo, Juan Fran, tienen por protagonista a un alter ego del propio Maldonado, que vuelve

un remoto rincón de Centroamérica, la segunda en tanto que descubrimiento de la verdad entre las trampas del tópico. Trayecto, por supuesto, con las pertinentes pruebas a superar y los enigmas de rigor por resolver, incluso con su ceremonia, oficiada por "H.P." interpretando su papel de chamán con un desdén no exento de burla. Semejante tono escéptico marca la distancia con el romanticismo libertario del difunto Pratt, en quien la aventura era vehículo para plantear una postura ética. Manara la despoja a priori de su trascendencia: si para el primero es un medio, en el segundo es un fin. Un fin *per se*, a tenor de la filiación política de este autor (socialista militante por aquella época), un instrumento de libertad individual e independencia, un instrumento *del pueblo*. Manara comienza donde Pratt termina. El protagonista se pregunta continuamente por su propio rol; la duda continua reafirma el ejercicio del libre albedrío, ese constante "¿por qué?" digno del *Haxtur* de Víctor de la Fuente. Bergman incluso cuestiona al propio Manara cuando coarta tales derechos, rebelión inútil a la postre que confirma al autor como demiurgo definitivo de sus vidas de papel. El ejercicio metalingüístico que implica semejante pugna (continuado en posteriores entregas sin excesivo sentido) también desvela los mecanismos del género, la tramoya tras la farsa, tanto al lector como al protagonista. En descubrir la verdad, decimos, está la clave: no es un pasatiempo para domingueros, tampoco para el compromiso real sirven los "activistas de salón". Y así, el ingenuo Giuseppe recita, histriónico, su papel y asume convencido una peripecia que insiste en calificar de "comprometida". Se libera de las pautas de comportamiento impuestas por la *sociedad opresora* para asumir los coercitivos clichés de otro nuevo rol, el de protagonista de una Aventura que por otra parte se nos demuestra controlada por ese Sistema al que teóricamente se opone. Es obvia la trampa

a su pueblo en Granada después de triunfar en Japón haciendo manga. El estilo de dibujo es bastante chocante (virgueros fondos arquitectónicos a los Otomo, angulaciones expresionistas y una narración muy fragmentada) pero lo novedoso –y simpático- del planteamiento convierte la serie en una de las lecturas obligadas del mes. Todavía no sé a dónde pretende llevarnos Maldonado, pero seguro que es un sitio interesante.

Menos interesante, pero divertida, es CRIMSON, la serie del dibujante Humberto Ramos y el guionista Brian Augustyn para el sello Cliffhanger de DC. Después de un comienzo bastante torpe y atropellado, que a punto estuvo de quitarme las ganas de seguir leyendo la serie, las desventuras del adolescente recién convertido en vampiro Alex Elder han ido ganando en interés hasta convertirse a lo más parecido a una buena serie de TV fantástica vertiente *teen* que puede encontrarse ahora en historieta. Desde luego no se trata de un tebeo para todos los públicos, pero si sois como yo y disfrutáis como enanos con *Buffy, Ángeles y demonios*, e incluso *Pactar con el diablo*, seguro que pasaréis un buen rato con esta nueva incursión en los maniqueos territorios del fantástico de inspiración bíblica.

¿Más buenos tebeos? Pues LA ESCENA DEL CRI-

de la evasión como eficaz "opio del pueblo", dilema que el propio autor explicita constantemente por boca de sus personajes secundarios: "¡Todo es bueno mientras os permita huir de los problemas de la vida moderna!" reprocha uno; "¿La aventura tiene que hacernos olvidar nuestros problemas o sugerir un nuevo modo de afrontarlos?" se pregunta otra. En semejante dialéctica se debate inerme el personaje central mientras los tópicos del género se derrumban a su alrededor. Escasamente ayudado por su "maestro", aprende (apenas) de sus errores, dolorosamente o bordeando el ridículo y, a menudo, sumergiéndose en él de pleno. En su trayecto, la "realidad" se distorsiona paulatinamente (y, paradójicamente, se clarifica) hasta el delirio tragicómico en un viacrucis donde no ha faltado la tentación luciferina y que corona como prueba final la imprescindible muerte y subsiguiente "resurrección". No por simbólica menos significativa.

Todo el proceso, en cualquier caso, también proporciona al espectador una aventura. Más bien ligera, no exenta de humor y ciertamente amena. *H.P. y Giuseppe Bergman* permite, pues, un doble nivel de lectura, separado por la distancia irónica que va desde lo real a lo imaginado, de la experiencia a la teoría o de la reflexión a la diversión. El fatigoso "laberinto" recorrido bien puede transmutarse en el "estrecho pasaje de la nostalgia", ese acceso al callejón oculto de la infancia de Pratt rebosante de aquel esoterismo tan caro al autor de Rímini. Patio secreto y mágico auspiciado por una figura diabólica, sí. No en vano, Lucifer fue custodio del Conocimiento, de la consciencia del Bien y del mal, fundamento de ese libre albedrío sin el que la aventura no tendría sentido. Cosa que Hugo Pratt sabía. Y parece que Manara también.

Tan redondo desenlace no ha impedido cuatro secuelas hasta la fecha, donde tal postulado se diluye en fantasías de diverso calado erótico so pretexto de elucubraciones lingüístico-narrativas o de visitas a la Historia del Arte. Con un grafismo atractivo y a menudo espectacular, eso sí. Grafismo que en la obra que nos ocupa ha depurado ya el barroquismo previo de sus tramados hasta asimilar la técnica de Moebius a la sazón imitada por doquier (por Bilal, Blanc-Dumont...), si bien este prolijo relato se cimenta en un diseño de página muy tradicional en donde las cuatro filas de uniformes viñetas solo se ven alteradas por ocasionales *splash pages* a modo de impactantes acentos narrativos. Como Miller en su *Dark Knight*, sí. Aunque el reducido tamaño de esta edición no favorece precisamente a tal acumulación de viñetas, originalmente publicadas en formato de álbum, ni mucho menos al mencionado tramado manual, sea de quien fuere la influencia.

Capítulo aparte merece el ineludible componente sexual, plásticamente perfeccionado en los populares cuadernos de *Yolanda de Almaviva* y aquí pretendida fuente de liberación del ser a la par que elemento transgresor como provocación al Sistema; coherente, por tanto, con la mencionada intención ideológica de Manara, pero en la práctica desmentido por el rol degradante o puramente decorativo de sus féminas dibujadas. La orientación posterior en tan específico y fructífero sentido, por cierto, no ha impedido a su producción preservar el estatus de "cómic de autor" y le ha convertido en respetado *best-seller*. La relación con intelectuales y artistas de la talla de Fellini, Luc Besson o el propio Pratt, su postura de autopublicitado liberalismo y un engranaje editorial arropado por producciones de *qualité*, le han rescatado de la etiqueta "X" y el cuasi ghetto de otros especialistas del género reservados a fans

MEN (Norma), una serie negra de ambiente contemporáneo amarga y emotiva, escrita por Ed Brubaker y genialmente ilustrada por Michael Lark, demostrando que los clichés de género pueden ser la base de algo más que frías vaciladas posmodernas para enterados o los vacuos aunque bonitos ejercicios de estilo del *Kane* (Planeta-DeAgostini) de Paul Grist; o la ya mil veces comentada ASTRO CITY (World) de Kurt Busiek y Brent Anderson, que cada vez me parece más deudora del trágico humanismo algo sensiblero de las historietas de barrio de Will Eisner que de los clásicos tebeos de superhéroes que aparentemente homenajea; o las últimas historias de Adrian Tomine, recopiladas dentro del comic book SONÁMBULO, (La Factoría), estremecedoras obras maestras –no exagero- que confirman la madurez de un autor con voz propia al que ya no vale descartar como un sucedáneo comiquero de Raymond Carver, o... en fin... tantas otras. ¿Es o no éste un buen momento para leer tebeos?
Feliz Navidad

DAVID MUÑOZ

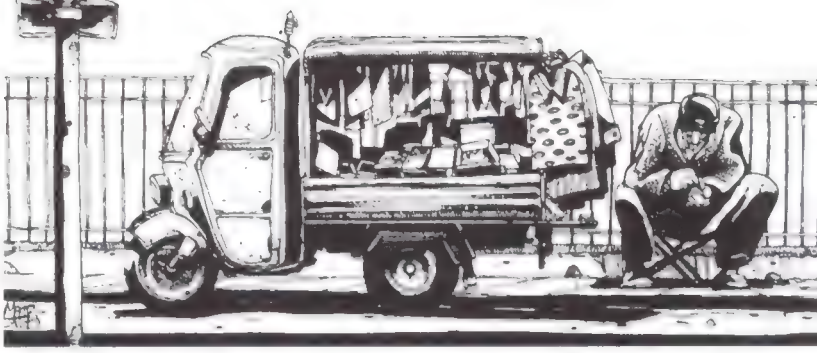
erotómanos o frikis. También esa intuitiva elegancia formal a la hora de plasmar incluso las escenas más escabrosas, presunto erotismo *de buen gusto* más deudor de la estética que de la ética y definitiva solución a cualquier duda existencial. Para Giuseppe y para Manara.

YEXUS

EL LADO OSCURO
Autores varios
Semana Negra de Gijón

La valoración de una obra como *El lado oscuro* ha de tener en cuenta desde tres aspectos diferentes: primero, el de la calidad aislada de las historietas que la componen, segundo el de la relación que hay entre esas historietas, o sea, la impresión global que produce la lectura de esas narraciones, y finalmente el de su atípico origen editorial que explica en gran parte los dos primeros.

Empezando pues por el final: *El lado oscuro* es la concreción editorial de las actividades historietísticas de la Semana Negra de Gijón de 1999. Este aspecto de la obra es doblemente significativo, ya que por una parte evidencia la voluntad de agitación cultural que impulsa la Semana, y por otra también resalta, una vez más, los límites de la industria historietística, ya que este tipo de producto hoy es impensable desde los criterios comerciales imperantes en nuestro mercado. Ya en el pasado la Semana Negra había editado libros colectivos de estudio sobre Sienkiewicz, Mattoti y el guionista argentino Oesterheld. Para la edición de este año, y como la mejor reacción al estéril ensimismamiento lastimero en la crisis de la historieta, planteó a un conjunto de autores la realización de una historieta sobre un tema común, y todo ello da origen a una espléndida exposición y a este cómic. De esta forma, la Semana se convierte en plataforma de publicación para una sugerente y significativa selección de creadores internacionales: E. Baudoin, Hernández Cava, F. del Barrio, Alan Moore, Óscar Zárate, Muñoz y Sampayo, R. Pellejero, J. Zentner,



Mattoti

H. Altuna, Das Pastoras, Sanchez Abulí, Miguelanxo Prado, Mattoti, B. Sienkiewicz... Evidentemente, este tipo de plataforma editorial que ofrece al autor más libertad, también se realiza con un mayor grado de espontaneidad y por todo ello corre el riesgo de un cierto descontrol, de la pérdida de coherencia conjunta.

Como libro, como producto que tiene que tener una cohesión, *El lado oscuro* se organiza alrededor de una idea argumental homogeneizadora: la otra cara -la parte desagradable, dura, marginal o marginadora- de una serie de significativas ciudades contemporáneas: Buenos Aires, A Coruña, París, Madrid, Barcelona, Milán por partida doble, Londres, Los Angeles y Nueva York; no están todas las que son, pero son todas las que están. Ahora bien, la ciudad actual no tiene un lado oscuro uniforme, esa cara oculta de la urbanidad es compleja y tiene muchas manifestaciones; es un terreno que puede ser explorado de formas muy diferentes, y por lo tanto la prospección narrativa de esa negritud puede conducir a visiones muy dispares. Por contra, el sujeto tratado y el condicionante de de realizar las historietas en blanco y negro han favorecido la homogeneidad gráfica alrededor del expresionismo, lo que favorece que la obra consiga esa entidad que debe tener mas allá del valor individual de las narraciones.

Desde la ambiguedad del enunciado temático, las diferentes historietas se han ido alineando mayoritariamente en grupos argumentales mas homogéneos. Así, nos encontramos con que las historietas de Baudoin y de Muñoz y Sampayo describen la potencialidad de rechazo de la ciudad, o sea, la capacidad de hacer sentirse extraño a los que llegan a ella desde la orilla de los débiles. Hay otra visión, la de Zentner-Pellejero y la de Cava-Barrio que nos habla de la memoria de las ciudades, de una memoria especial que configura su recuerdo como escenario de determinadas barbaries históricas. Otras, las de Mattoti, Altuna, Sienkiewiecz, reflejan hechos o ambientes de violencia específicos del fenómeno urbano. La de Moore y Zárate liga la violencia a la incertidumbre en que se desenvuelven las relaciones en el ámbito metropolitano. Prado, por su parte, se manifiesta contra las tentativas de someter a las ciudades a un lavado de cara aséptico y esterilizador, de ocultar su lado oscuro.

Baudoin

Finalmente, Abulí propone y Das Pastoras ilustra un cuento sobre amor y celos que no tiene una relación específica con el entorno urbano.

El factor común gráfico de la mayoría de las historietas se nuclea, como ya hemos dicho, alrededor del expresionismo. Y ello viene favorecido por las posibilidades que ofrece ese estilo para distorsionar la realidad sin dejar de representarla, para jugar con las luces y resaltar elementos narrativos o dramáticos o incluso para insinuar otras realidades en las zonas de sombras. El expresionismo que encontramos en *El lado oscuro*, con sus diferentes matices, conjunta capacidad de narrar y de sugerir, de representar y de insinuar, de describir hechos y de expresar emociones. Es esta especie de ambivalencia la que permite expresar un amplio abanico de registros que va desde el intimismo introspectivo de Baudoin hasta el simbolismo de Pellejero, desarrollado el primero con un estilo turbio y abigarrado frente a la limpieza definitoria del segundo, aunque ambos compartan demostraciones de imaginación y sensibilidad. En medio se sitúan Zárate, Sienkiewicz y Muñoz con un expresionismo mas clásico en los primeros y con fuertes dosis de barroquismo en el último. A través de ellos comunican inseguridades, confusiones, indignaciones y marginaciones. Del Barrio somete las imágenes y las atmósferas a una distorsión corrosiva, a un tratamiento en el que las máscaras de la apariencia se alternan con representaciones descarnadas del dolor o de la crueldad. Prado y Altuna, que en sus respectivos estilos se salen de la norma expresionista, ofrecen ejercicios de dominio del tiempo y de la eficacia narrativa. Y Das Pastoras, el mas constreñido por el texto, se ve limitado a exponer las potencialidades de su estilo.

En el apartado de cosas que no son lo que uno esperaba que fueran está, por ejemplo, la propuesta de Sienkiewicz, que se limita a yuxtaponer impactantes ilustraciones, o el guión de Abulí que no es tal sino un relato literario, con lo que la historieta tampoco es tal sino una ilustración, oportuna y como siempre con capacidad de seducir al tiempo que inquieta, de un texto. Tampoco la plasmación de la contraposición entre texto e imagen que proponen Muñoz y Sampayo alcanza la armonía narrativa esperada; quizás por las dificultades que la maquetación ha impuesto a la convivencia entre sus respectivos barroquismos escritos y gráficos. La historieta de Mattoti, por su parte, tiene el inconveniente de no ser actual aunque, aparte de que era desconocida entre nosotros, está realizada con un estilo mas cálido, y más adecuado al tema tratado, que el de sus últimas obras.

En resumen: Por la presencia de propuestas innovadoras, por los brillantes ejercicios de lenguaje historietístico, por la belleza de determinadas viñetas, por la enjundia y variedad de sus guiones, por la alta densidad de momentos de placer que proporciona, por todo ello la impresión que produce la lectura conjunta de *El lado oscuro* es francamente satisfactoria.

PEPE GÁLVEZ

HEPTAMERON
María Colino
Ediciones Ponent

Conocí a María Colino hace un buen puñado de años, tantos que ni sabría decir la fecha. Ella iba como de Primera Comunión, con el pelo largo y un poco ondulado y una carpeta llena de dibujos espectaculares, balbuceantes aún pero llenos ya de fuerza. Miraba con unos ojos redondos y un poco desafiantes, pero en general se la veía perdida. Por supuesto, ella no recordará aquella tarde, pero el caso es que a mí se me quedó grabada la frescura de su trabajo, unas ilustraciones elegantes y sinuosas que no se parecían a nada que uno pudiera esperar de alguien que estuviera empezando. La energía de sus lápices sólo era comparable al afán de búsqueda que se adivinaba en algunas de sus composiciones. Aún hoy, riesgo y fuerza son dos palabras que definen como ninguna otra su estilo.

En 1991 apareció su primer libro, un pequeño volumen titulado *Margarita* que editaba Horas y Horas. Era un trabajo que hoy se contempla casi con ternura, una colección de historietas en torno al personaje del título (una quinceañera radical, casi un avatar *grunge* de Mafalda, que a pesar de todo acababa por caer simpática), que ilustraban un buen montón de lugares comunes del feminismo militante más dogmático. La gracia del trabajo de María, afortunadamente, salvaba el escollo de la demagogia, y todavía es de admirar el arrebatado entusiasmo que se desprende de muchas de sus páginas. Un entusiasmo (y un arrebato) que será auténtica explosión en *Rabia Máxima*, su siguiente título (Under Comic, 1997). Ha pasado el tiempo y María Colino ha terminado Bellas Artes, ha colaborado en diferentes publicaciones, ha vivido en Londres y ha desarrollado un particular estilo plástico, tremendamente eficaz y atractivo. Las historietas agrupadas en *Rabia Máxima* son un buen resumen de su trayectoria, y también una excusa excelente para señalar sus problemas a la hora de abordar la escritura: en el mejor de los casos, la anécdota queda muy por debajo de la espectacular plasmación gráfica. La mayor parte de las veces, el interés de lo que se cuenta brilla por su ausencia, tanto como brilla el estilo, el buen hacer de una ilustradora extraordinaria que parece atrapada por el derroche de su propio y espectacular talento.

Apenas dos años después, para sorpresa de propios y extraños, aparece este libro exquisito bajo el mecenazgo de Camarasa y MacDiego, un título más en una colección, Mercat, que resulta imprescindible ya a la hora de analizar la historieta de los años 90. En *Heptamerón*, María Colino aborda la adaptación de algunos cuentos del clásico de Margarita de Navarra con un talante sobrio y meditado que resulta especialmente estimulante. Hay en el tratamiento de cada narración una distancia irónica que se añade a la ya considerable carga de malicia del texto original y que propicia una propuesta hasta ahora inédita en la carrera de la joven ilustradora, un despojamiento gráfico que refuerza

su vena más expresionista (oculta hasta hoy en la recargada jungla de un virtuosismo formal que amenazaba con sepultar su indudable talento en el manierismo más forzado), y que la confirma como uno de nuestros talentos más inquietos, una exploradora nata de aguas profundas que ha perdido por fin el miedo a adentrarse mar adentro.

Personalmente, debo admitir que tengo algún problema con el género histórico. Cuando el mérito de una obra reside en la reconstrucción de una particular época, sus usos y costumbres, su moda, sus objetos cotidianos, incluso sus modismos verbales, reconozco que mi reacción suele ser de puro aburrimiento. En la ficción, lo que de verdad me interesa son los personajes, su paisaje interior, sus relaciones, su corporeidad emocional, independientemente de los anacronismos en que puedan incurrir. Cuando la anécdota es suficientemente dinámica, cuando los actores despliegan suficiente capacidad de fascinación, el decorado pasa a segundo plano y el relato adquiere toda su fuerza. En ese sentido, *Heptamerón* no constituye una obra histórica al uso. Lo que a la autora le ha interesado es contarnos un mundo partiendo de las mínimas anécdotas que afligen a sus habitantes, un mundo de mujeres inteligentes y cálidas, de clérigos rijosos, un mundo de astucia y perfidia en el que los personajes, autoconscientes, juegan sus rígidos papeles sin renunciar al civilizado barniz de la ironía, y los conflictos se resuelven con la limpieza retórica de una jugada de ajedrez. El libro de María Colino constituye, así, una propuesta sin duda arriesgada (como corresponde a una colección que se mueve en el peligroso terreno de la vanguardia más exigente), una apuesta de la que la autora sale bien parada gracias al rotundo cambio que en su manera de hacer se ha verificado a lo largo de los últimos años. Un cambio que pasa, ya está dicho, por la desnudez del trazo y la mancha, por la expresividad hiriente de una línea rota que nunca hasta ahora se había mostrado tan audaz, tan sola, tan eficaz. María ha adquirido ya una madurez gráfica que otra gente tarda casi una vida en alcanzar, y esta vez ha sabido ponerla al servicio de un trabajo personal y palpitante. Confiemos que no sea un espejismo: hacen falta más voces turbias y emocionantes, más obras inteligentes. Bienvenida a la Primera División.

FRANCISCO NARANJO

300
Frank Miller
Norma

Bueno, pues ya está aquí de nuevo Miller. Vuelve El Hombre. "El" autor por antonomasia de los años ochenta, el tipo que hizo avanzar el medio varios pasos de gigante, gracias a su exagerado talento para narrar y experimentar recursos -siempre al servicio de esa narración, justo como debe ser-, a una prodigiosa imaginación visual que compensaba sus limitaciones como dibujante, a un insólito olfato para contar historias de acción que emocionaban por su entreverado psicológico y humano, a una apabullante capacidad para dramatizar esas historias con un talante épico intransferible. Pero como es ley de vida que todo tiene su decadencia, ésta también le llega a los genios. Y ahí está Miller, empantanado en *Sin City*, una saga que, desde unas primeras entregas sorprendentes, se ha tornado luego en, digámoslo ya sin eufemismos, un verdadero tostonazo, un regodeo indulgente y repetitivo en los clichés del género negro, del que sólo se salvan sus aciertos gráficos y narrativos. Y de repente, Miller, culo inquieto donde los haya -esto no se le puede

negar-, decide tomarse un kit kat en su pecaminosa saga para dar un giro supuestamente de "300" grados -perdonen el chiste fácil- y volver al Miller "de antaño", tal como sugería la publicidad de Dark Horse. Entonces, ¿es *300* realmente tan distinto de *Sin City*? ¿Es verdad que Miller "ha vuelto"? Hombre, para empezar, es que nunca se ha ido, puesto que desde *Ronin* lleva años haciendo más o menos lo mismo, sólo que cambiando los ropajes; no, mejor dicho, no cambiando sino despojándose de ellos en una tarea de síntesis, purificación y sublimación del mismo mito heroico que le obsesiona. En *300*, ese mito adopta la forma de un relato "histórico" -o eso se supone, porque Miller da su propia versión del género, tan marciana e idealizada como la que ofrece de la serie negra en *Sin City*- sobre la batalla del desfiladero de Las Termópilas, donde tan sólo trescientos espartanos consiguieron frenar al descomunal ejército persa en su invasión de Grecia, resistiendo para ello hasta morir. Normal que a Miller le atrajese tal gesta histórica, pues tenía todo lo que a él le pone: héroes muy sacrificados –vuelta a la noción del "sacrificio heroico", en terminología de Miller-, obsesionados por alcanzar un ideal de honor, justicia y gloria al precio que cueste, caiga quien caiga, aun a costa del sufrimiento y la muerte propias.

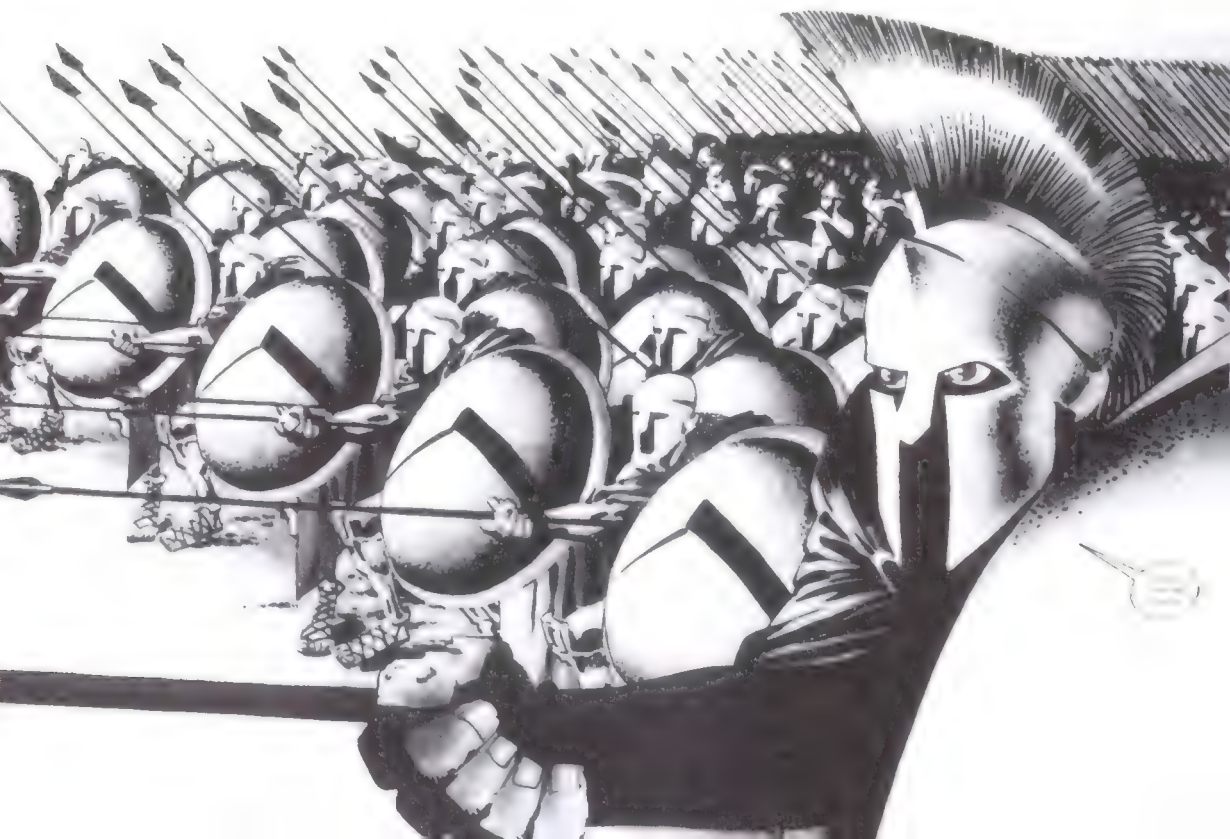
Con dos cojones. De hecho, Miller ya nos había avisado de su fijación por esta historia cuando metió, sin venir a cuento, aquella página-morcilla sobre Las Termópilas en *La gran masacre*, uno de los peores relatos de *Sin City*.

El balance de la obra resulta, en mi opinión, bastante aceptable. A pesar del montón de defectos que tiene *300*, muchos ya señalados aquí por David Muñoz (ver *U* #15), a mí me gusta. Vale que sí, que hay algunos diálogos muy macarras, igualitos a los de *Sin City* y que aquí quedan fuera de contexto; que Miller se ha malacostumbrado en su *city* a no dibujar fondos, algo que si allí funciona, aquí no, o no siempre, porque estorba a la ambientación del relato en el remoto 480 a. C.; que se pasa mucho con la pose viril y chulesca de los espartanos, quizás por querer subrayar en exceso la radicalidad de su código de conducta militarista, su valor y dureza inhumanas. Pero a mí *300* me gusta, insisto, porque sus virtudes compensan esas fallas. Me gusta porque se lee ávidamente, gracias sobre todo a ese hálito épico -presente en casi todas sus obras y desgraciadamente ya casi perdido en *Sin City*- que aquí consigue de nuevo, aunque sólo sea a ratos. Me encanta la estructura inicial de flashbacks, muy lograda y que coadyuva al tono épico, donde el Rey Leónidas de Esparta recuerda cómo se han metido –él les ha metido a todos- en la batalla a la cual se dirigen. De hecho, esa marcha inicial hacia una muerte segura, hacia la catarsis guerrera final, es casi más emocionante que la propia batalla en sí, quizás demasiado alargada. Batalla que, por cierto, nos ofrece las secuencias más explícitamente violentas en toda la carrera de Miller. De una brutalidad y barbarie inusitadas, resultan casi siempre justificadas por aquello de plasmar en la página el inimaginable horror en que debe consistir la guerra real: esas escabechinas, esas barricadas que los espartanos construyen con los persas muertos, y ese final cruentísimo, una carnicería que no por estar anunciada de antemano deja de sobrecoger y trastornar en su salvajismo. Me deslumbran también esas panorámicas a doble página –a una sola en el tomo recopilatorio, apaisado-, influidas, dice Miller, por Kubrick y su uso del *scope*, tan pictórico y simétrico. Entre otros ejemplos, esas espléndidas cuatro primeras planchas, tan sencillas y vacías, casi silentes, con un vasto paisaje donde se recortan los espartanos, una auténtica obertura operística que ya anuncia lo épico del relato, que "aquí va a va pasar algo importante". Me impresionan también los rompedores diseños de página, sencillamente alucinantes, claramente inspirados en el Steranko de *Atmósfera Cero* (1981, Eurocómic), pero varios pasos más allá en resultados narrativos y estéticos: así, Miller suele situar en cada doble página una serie de pequeñas viñetas donde enclava la narración, junto a un enorme panel central a modo de *leit motif*, que idealiza y descontextualiza la imagen representada convirtiéndola en un icono con relevancia épica e "histórica". Me asombra igualmente la abstracción, cada vez mayor, que está consiguiendo Miller, tanto en guión como en dibujo, en una búsqueda de historias "más puras y simples", en sus propias palabras. Una síntesis que resulta muy acertada en los diálogos, porque dota al relato de un tono tan lacónico y ascético, tan espartano, como los propios protagonistas. De esos escuetos textos, llaman la atención dos cosas: una, la exploración del "diálogo colectivo" en donde varios protagonistas se turnan en réplicas y contrarréplicas, un verdadero encaje de bolillos muy difícil de trasladar a la página, pero que Miller ha resuelto portentosamente, sobre todo por esa perfecta sensación de simultaneidad temporal en los distintos puntos de vista de los interlocutores; dos, el innovador uso de la primera persona del plural en los textos de monólogo interior -"Marchamos... Cargamos..."-, junto a la ya habitual reiteración en la estructura de frases. Así, los 300 espartanos parecen existir como un solo ente con vida propia, un protagonista colectivo que se convierte en narrador del relato. O sea, más madera para el tono épico. En este sentido, la elección de la doble página como espacio para narrar y la peculiar diagramación no resultan casuales, porque le permiten a Miller manejar a ese protagonista colectivo, manipular el *tempo* narrativo y, sobre todo, representar con la máxima idealización y poesía un pasado tan mítico y distante como el de la Antigua Grecia. En cinesmascope, además. Ahora bien, el inconveniente de esa síntesis y estilización –en las antípodas ya del naturalismo que tan bien utilizó en *Born Again* o en *Año Uno*-, es el maniqueísmo del que adolecen la historia y los personajes, la falta de matices. Por lo que respecta al dibujo, esa buscada síntesis suele resultar muy bella, por esa geometría de las for-

mas, tan atrevida; por esas viñetas icónicas, esas ingentes masas de negro con las que representa escenarios o figuras humanas, las cuales quedan reducidas así a meras sombras chinescas o a imágenes que parecen escapadas de los antiguos vasos griegos: otro recurso más para idealizar el relato. Pero hay veces en que esa exagerada estilización sencillamente no funciona, por la mencionada falta de fondos, pero sobre todo porque hay viñetas que son sólo garabatos confusos que distraen y te sacan de la narración.

Ahora bien, lo que más me fascina de toda esa abstracción es el arrollador avance de Miller, muy espartano él también, hacia historias cada vez más parecidas a los clásicos griegos –y no es sólo por la cercanía cronológica de *300*-, en donde ya ha idealizado y sublimado tanto a sus protagonistas que realmente maneja arquetipos en vez de personajes. Su Rey Leónidas no es más que el Bruce Wayne de *Dark Knight*, sólo que reducido a la esencia, puro, desprovisto de ornamentos. Un arquetipo que Miller ha utilizado en la mayoría de sus obras, unas veces con más acierto y otras con menos: el del héroe obsesivo, torturado, a caballo entre el romanticismo desaforado en pos de un ideal de justicia y/o moralidad que no admite dudas, y el pesimismo nihilista, la desesperanza de conocer la negrura sin fondo del alma humana. Porque su Bruce, su Gordon, su Dwight o su Leónidas dan la impresión de ser tipos que saben, que conocen la verdad de la naturaleza humana porque han visto lo peor de ella, han contemplado cómo es el hombre en realidad cuando es despojado de convencionalismos y ataduras morales y sociales ("El horror...El horror", que diría el Marlon Brando/Comandante Kurtz de *Apocalypse Now*). Un arquetipo que, sospecho, no es más que el reflejo de la personalidad de Miller, al que me atrevería a llamar desde ya el romántico nihilista, término tan paradójico, y por ello tan subyugante, como lo son sus propias obras. Porque Miller, a pesar de su educación cristiana plena de valores como la disciplina, la lealtad o el servicio a los demás -tal como se aprecia en las entrevistas- y de que su visión del mundo es romántica, también es un tipo, creo yo, que sabe del lado oscuro, terrible, del ser humano. Y de esa tensión surgen sus argumentos y personajes, por eso le gustan esas tremendas epopeyas con esos héroes masocas, extremos, esos sargentos de hierro obcecados en cruzadas utópicas. Héroes individualistas con un estricto sentido de lo justo, que, tras descubrir horrorizados la realidad de la existencia, asqueados de ella, situados ya "más allá del bien y del mal", se convierten en *mavericks* que tiran por el camino de en medio, adoptando un comportamiento radical y a veces amoral en apariencia -aunque en realidad su moral siga ahí para torturarles-, que suele conducirles bien a su autodestrucción, bien a su redención personal.

Por ese romanticismo nihilista, y también por cierta estética de la violencia, Miller siempre me ha recordado a cineastas como John Ford (sobre todo en *Centauros del desierto*), Sam Peckinpah (leyendo *300* es inevitable acordarse de *Grupo*



Salvaje) o Clint Eastwood. Todos ellos son creadores que, como Miller, han usado el armazón de los géneros para contar historias que les interesan, repletas de trasfondo humano, pobladas de personajes parecidos. Hay otras películas recientes que, a mi parecer, se emparentan con el trabajo de Miller, como esa pequeña obra maestra de Joel Schumacher que es *Un día de Furia* (*Falling Down*, 1992), con un protagonista que a mí me pareció muy milleriano, ya no sé si por influencia consciente o no: ese hombre derrotado que, rotos sus ideales por la realidad de la vida y su tremendo vacío, se enfrasca en una cruzada en línea recta –literalmente- contra toda injusticia que se cruza en su camino. O ya, en el registro milleriano más paródico, algunos filmes del entrañable cafre Paul Verhoeven como *RoboCop* (1987), muy influida por *Dark Knight* tanto en el fondo –el héroe, Murphy, es puro Miller- como en las formas -ese tonillo de sátira política, incluyendo el uso irónico de la televisión-; o su divertidísima y polémica *Starship Troopers* (1997), más cercana a *Give Me Liberty* o *Hard Boiled*. Todos ellos son autores criticados en ocasiones por abordar temas y personajes "delicados", de una moral "sospechosa" y ciertamente ambigua. Pues qué quieren que les diga, a mí me parecen creadores interesantísimos, porque hablan de personajes con unas motivaciones bastante reales y comprensibles, profundas, de índole existencial; unos comportamientos que son humanos y atañen a nuestra naturaleza, forman parte de ella, aunque sea de nuestro lado más feo y siniestro. Y no me parece mal, sino todo lo contrario, que se hable sobre ello: en las películas, en las novelas, en los cómics, donde sea. Además, hay que recordar un par de cosas que a veces olvidamos: primero, que todos esos personajes son seres de ficción, no son reales, y lo más importante, sus autores no los presentan como modelos de comportamiento para nadie. Segundo, que una cosa son los personajes e historias que se eligen para contar, y otra bien distinta el que el autor se identifique realmente con ellos. Como dice Miller, qué aburridos serían sus personajes si siempre les hiciera decir lo que él piensa, si siempre les hiciera actuar como él actuaría. O sea, que estamos ante un provocador de conciencias, lo cual me parece fenomenal en unos tiempos éstos tan aborregados, con esa mentalidad dominante de la corrección política, tan generalizada ya en los *media* que se ha convertido en un nuevo orden casi orwelliano, aunque más perfecto por su mayor sutilidad y encubrimiento. Precisamente es esa ambigüedad en los personajes lo que hace tan fascinantes a todos los autores mencionados; una ambigüedad fruto de las contradicciones propias del género humano. Y por ello sus obras se prestan a diferentes lecturas, nunca son panfletos ni moralinas en donde se nos diga cómo hemos de pensar y sentir; son obras complejas, abiertas, nada dogmáticas; que hacen reflexionar y meditar, además de emocionar, porque hablan del ser humano, de nosotros. Y porque no tratan al público como imbéciles, sino como personas inteligentes que piensan por sí mismas. ¿Es que acaso todos los filmes, novelas o cómics que aborden personajes políticamente incorrectos ya no son válidos, son nocivos y deberían ser proscritos? ¿Porque son ambiguos? ¿Se acuerdan del Comics Code? ¿O del Código Hays del cine?

Retomo y finalizo, de una vez, la reseña, disculpen si esto se ha convertido ya en "el artículo que se quedó fuera del *U* Especial Miller". Por un lado, *300* no está tan lejos de *Sin City* como en un principio cabía suponer: la misma escritura fragmentaria, los mismos temas, incluso el dibujo se parece bastante, aunque algo más sintético, para dejar sitio a las acuarelas de Lynn Varley, intencionadamente desleídas y con predominio de los ocres por aquello de recrear la sensación de "antigüedad". Un color bonito pero tampoco para tirar cohetes, sobre todo por esas manchas tan guarras de algunos cielos (puagg); eso sí, el contraste entre la paleta de Varley y las masas de negro de su esposo es absolutamente majestuoso.

Sin City y *300* también tienen en común la sublimación de personajes y decorados, en una búsqueda de una Ciudad Negra y una Antigua Grecia completamente arquetípicas e irreales que están instaladas en el subconsciente colectivo, por debajo de la realidad, en un sustrato de ficciones acumuladas por años de consumir productos de género. Posiblemente esta irre-

alidad del trabajo de Miller pueda "justificar", si es que ello resulta necesario, esa supuesta ideología "sospechosa" de la que se le acusa: porque él ya no habla del mundo real, sino del de ficción, un mundo genérico hecho a su medida, porque proviene de los géneros que aborda: el negro en *Sin City*, el histórico griego en *300*. Por eso sus personajes son tan de una pieza, y sus mensajes, tan en blanco y negro.

Así pues, ¿en qué quedamos? Pues en que, a pesar de que ambos trabajos se parecen más de lo que Miller piensa, para mí al menos existe una (gran) diferencia: mientras que desde hace tiempo *Sin City* ya no me funciona porque no me la creo, *300* sí me la creo y por eso me conmueve a veces. ¿Por qué, siendo ambas igual de idealizadas e irreales? Supongo que algo tendrá que ver el que los hechos esenciales de *300* -quitando las licencias dramáticas que Miller se ha tomado- sucedieron en realidad. Pero también, creo, es porque a la historia de *300* sí le sienta bien ese romanticismo exacerbado; los protagonistas pertenecen a una sociedad tan distinta a la actual que puedes llegar a pensar que realmente se comportaban así, tan duros, tan valientes, tan héroes. Es más fácil creerse a Leónidas y sus machotes que al Dwight o al Hartigan de *Sin City*, porque hoy en día nadie es así. Bueno, probablemente tampoco los espartanos fueran tan así, pero ésa es la imagen que nos ha quedado de ellos, la que surge del humus de los libros de texto del colegio, de las viejas películas de griegos y romanos.

Por otro lado, *300* es un trabajo fallido de Miller, para nada la gran obra que quería realizar. Asegura él que era una historia que tenía en mente desde que la vio de niño en un film -*El León de Esparta* (1962)-, y que llevaba aguardando años hasta estar preparado para llevarla al cómic, lo cual me recuerda al mentado Clint Eastwood, que dijo lo mismo del guión de su *Sin perdón*. Desgraciadamente, el resultado de *300* queda bastante lejos de ese gran western: más le hubiera valido a Miller seguir esperando. Aun así, la obra merece la pena. Está llena de hallazgos de guión y narrativos, visualmente es una maravilla, emociona a ratos. Pero también es muy irregular, porque Miller es capaz de lo peor, como ese discurso final de Leónidas sobre una nueva era de razón y justicia, tan panfletario e impropio del autor, tan contradictorio con el papel de caudillo militar de Leónidas que no se lo cree ni él (de hecho, parece que a Miller se le ha olvidado el resto de la historia griega, porque el totalitarismo espartano se impuso años después a la democracia ateniense); pero también es capaz de lo mejor, como ese plano subjetivo desde el interior del yelmo de Leónidas, digno del mismísimo Eisner; o esa reflexión que Leónidas piensa sobre sus soldados, una perla que pocos autores son capaces de escribir, diciendo tanto con tan pocas palabras, una frase aparentemente simple pero aterradora en su existencialismo: "Preparados para morir. Creen que saben lo que eso significa".

Entonces: el mejor Miller sí "ha vuelto", al menos en parte. Estamos de enhorabuena. Y parece que *300* le ha sentado muy bien, porque, aunque ya ha está pecando otra vez con *Hell and Back*, lo nuevo de *Sin City*, su arranque no está nada mal, con un retorno a cierto naturalismo en la historia y una narrativa cautivadora, muy influida por *300*. Así que puede que tengamos aquí una de las mejores historias de la Ciudad del Pecado, si luego no se tuerce. Pues que no se rompa la noche, que no se rompa.

PEPO PÉREZ

CLÁSICOS EN B/N: PANTERA NEGRA
Don McGregor y Billy Graham/Rich Buckler/ Gil Kane
Forum

Es justo pagar las deudas, y es por eso que me encuentro redactando estas líneas sobre un tebeo que pasará inadvertido a la mayoría y será abordado con incomprensión por los pocos que lo lean. Pero la huella que me dejó su lectura a una edad demasiado temprana me obliga, como mínimo, a dedicarle un reconocimiento.

"La furia de la Pantera" apareció originalmente en *Jungle Action* nos. 6 al 18 (1973-1975). Es, pues, contemporáneo de *Luke Cage, Héroe de Alquiler* -la primera serie con protagonista negro de Marvel-, y de la edad de oro de las *blaxploitation movies*, con tres películas de *Shaft* entre 1971 y 1973, dos de *Superfly* en 1972 y 1973, y la reina Pam Grier arrasando en *Coffy* (1973) y

Foxy Brown (1974). También es contemporánea, y esto resulta aún más significativo, de la Saga de Thanos de Jim Starlin en *Capitán Marvel*. Y digo que es más significativo porque, si bien la Pantera

siempre fue, obviamente, un icono de la negritud, y su toma de protagonismo individual ha de relacionarse necesariamente con el apogeo de la *blaxploitaition*, también es cierto que, como reconocía Don McGregor recientemente en una entrevista en *Comic Book Artist*, aunque en "La furia de la Pantera" fue la primera vez que se vio un reparto de personajes integrado completamente por negros, sin embargo pocos lectores repararon en ese detalle. En "La furia de la Pantera", la cuestión racial queda en segundo plano, pues al ambientar toda la acción en un país negro y entre actores negros, el rasgo pierde su matiz diferenciador. No quiere esto decir que McGregor fuera insensible a la problemática racial, ni mucho menos, y de hecho la siguiente aventura del rey africano sería, ya de regreso en América, "La Pantera contra el Klan", así, sin contemplaciones. Pero en "La furia de la Pantera" son otros los temas que quiere abordar McGregor. Son, como en gran medida en La Saga de Thanos de *Capitán Marvel*, temas relacionados con la condición humana, con la sociedad, con la política, con la revolución. Temas, en resumidas cuentas, muy hippies. Muy de su tiempo.

Ahí está una de las grandes virtudes de "La furia de la Pantera", en haber sabido convertirse en una obra de su tiempo, un manojo de páginas que nos da una fiel muestra no de cómo fue esa primera mitad de los 70, pero sí de cómo sentían que era quienes la vivían, de cómo la percibían, idealizada e ingenuamente, pero también de forma absolutamente honesta. Estética y éticamente, "La furia de la Pantera" quiere romper con la tradición superheroica en la que se ha criado para buscar algo más. Si los tebeos de superhéroes habían prosperado durante los 60 como producto pop, amparado hasta cierto punto bajo la coartada de la expresión juvenil e ingenua, en los 70 muchos de esos críos que habían crecido con Lee, Kirby, Ditko, Romita y Colan, decidieron que serían capaces de continuar su viaje hacia la vida sin desprenderse del equipaje de los justicieros enmascarados. Hablo de McGregor, y de Steve Englehart, Starlin, Len Wein, Marv Wolfman, Doug Moench... Todos ellos quisieron hacer adulto al superhéroe, darle una nueva dimensión y llevarle hasta una nueva época, más compleja y matizada. Se puede discutir el mayor o menor acierto no ya sólo de la empresa, sino incluso de la idea, pues con el paso de los años se reivindica cada vez más la inocente efervescencia de los sencillos superhéroes de los 60, mientras que se observan con creciente sospecha los intentos de continuación adulta de los 70. Pero el caso es que esa intención está ahí, y esa intención alienta "La furia de la Pantera". Y en ese intento, McGregor y sus colaboradores -especialmente Billy Graham- se ven obligados a desarrollar temas y técnicas que se liberen de la tiranía impuesta por el estilo Kirby. Lo consiguen: este tebeo de 1973 se parece menos a *Los Cuatro Fantásticos* -serie, por cierto, donde nació la Pantera Negra- de Lee y Kirby de 1968, que la mayoría de los tebeos de 1999. No sólo eso: si vamos a compararlo con otros tebeos, sólo se parece a sí mismo. La osadía creativa de McGregor y Graham es inmensa: realmente, estaban recorriendo territorio inexplorado.

Por la brecha que abrieron, se colarían en los ochenta autores como Frank Miller y Alan Moore, quienes sin duda habían comprendido que se podían conjugar gravedad y superhéroes leyendo en su adolescencia cosas como "La furia de la Pantera". No cito esto dos nombres alegremente. Temáticamente, hay en "La furia de la Pantera" mucho de lo que luego se verá en Miller. De hecho, podríamos decir que si despojamos a T'Challa de sus sentimientos de duda y escepticismo, lo que nos queda es un héroe puramente milleriano, sometido al impulso imperativo de hacer lo que es justo por encima de cualquier satisfacción personal. En efecto, la Pantera Negra no es un superhéroe al uso. Su cargo le viene otorgado por su posición como gobernante de los Wakanda, y es a pesar de sus propios deseos, y en virtud de su responsabilidad regia, que se ve obligado a emprender la mayoría de las acciones que emprende, y a administrar la violencia que administra. Pero sus dudas no le impiden cumplir con

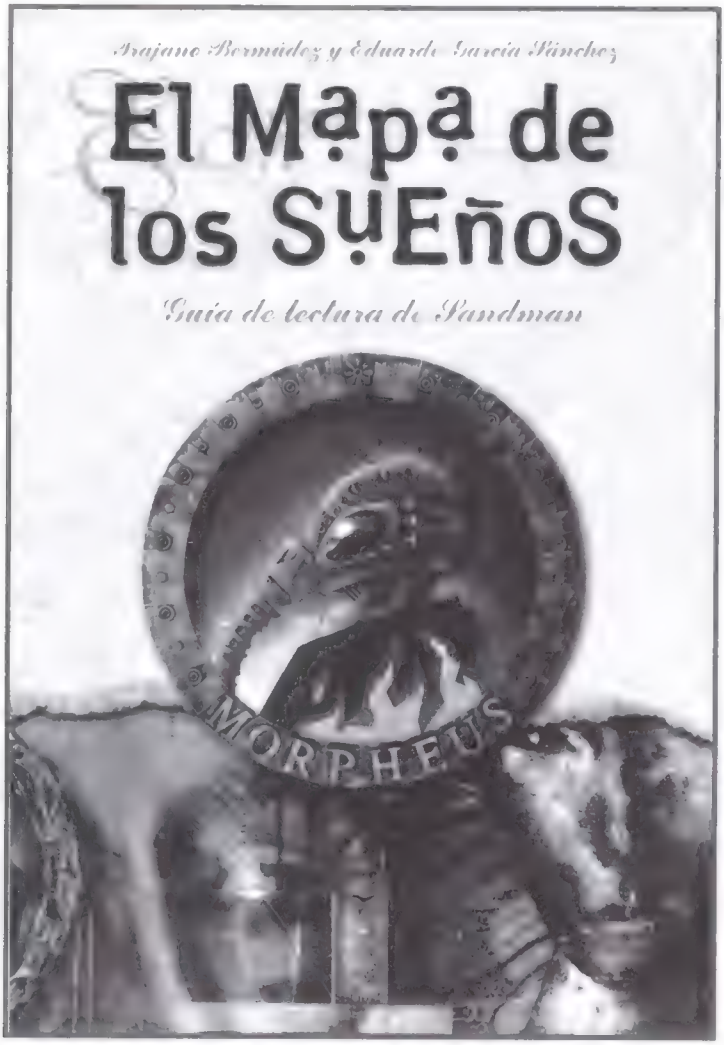
su deber, cueste lo que cueste. La expresión gráfica de ese sacrificio nos deja algunas escenas que Miller podría haber firmado, especialmente la crucifixión de T'Challa en el arbusto de espinos. De hecho, la tortura acompaña a la Pantera a lo largo de todo su camino, como un motivo con un significado superior, que refleja cierta purificación espiritual y que se representa a través del uniforme continuamente hecho jirones. La diferencia esencial entre un héroe de Miller y la Pantera Negra es que el primero se desenvuelve en un mundo en blanco y negro, donde siempre hay un enemigo a quien aplastar, mientras que la Pantera se mueve en un mundo gris, en el que el enemigo es uno mismo y sus relaciones con los otros, y hasta el gran adversario, el rebelde Killmonger, tiene tantos elementos de nobleza y es descrito con tal simpatía que puede captar la lealtad del lector. Es lógico: McGregor está reflejando un momento de incertidumbre, la desagradable resaca del final del sueño de los 60, el terror de la crisis del petróleo y de las fases más deprimentes de la Guerra del Vietnam. Incluso el declive comercial del comic book, al cual se auguraba un final rápido por entonces. Como cualquier otro hippie, la Pantera lucha contra un mundo demasiado complejo y contra el cual ni siquiera está seguro de que debería estar luchando, en vez de hacer el amor, hermano. Pero no le queda otro remedio.

La relación con Moore es fácil de ver en unos textos de apoyo que recuerdan más de una vez a los que se pueden encontrar en muchos episodios de *La Cosa del Pantano*. Hasta entonces, los textos de apoyo habían sido exactamente eso: frases que cumplían una función subalterna de ambientación temporal o espacial, pequeños puntos de soporte para la narración visual, o descripciones redundantes de lo que mostraban las imágenes (esto, cuando los escribían guionistas malos sin confianza en sus dibujantes, o guionistas buenos intentando arreglar el estropicio causado por un dibujante malo). Con McGregor, los textos de apoyo cobran vida, desarrollan su propio universo. Aportan una dimensión emotiva y reflexiva que no se puede encontrar en el dibujo, en su afán de añadir densidad a la obra. Muchas veces, los textos nos están contando lo que no vemos, lo que ocurre en la cabeza de los personajes; también, cómo viven los personajes lo que nos muestran las imágenes. A menudo, añaden digresiones filosóficas en paralelo a la acción, o describen con minuciosidad las pruebas físicas que padece la Pantera, con el fin de hacerlas más palpables para el lector. Es una trampa literarizante en la que resulta fácil tropezar, y que ha dado lugar a grandes excesos -en "La furia de la Pantera", sin ir más lejos, a veces de prosa pomposa hasta lo sonrojante-, pero que también demuestra una voluntad inconformista y que abrió muchas puertas para el futuro. De la misma manera, hay que valorar el afán innovador de Billy Graham, empeñado en los diseños de página más sorprendentes y en combinaciones de secuencias que nunca se dejan caer en la comodidad. Aunque consigue un retrato nervioso y expresivo de T'Challa y los demás secundarios, no es en el dibujo donde está su mayor virtud, sino en su brillante sentido del equilibrio compositivo y en sus numerosos hallazgos narrativos.

"La furia de la Pantera" es un tebeo ambicioso, y es en esa ambición donde están sus virtudes y sus pecados. Es esa ambición la que le permite elevarse sobre tantos otros tebeos de superhéroes puramente imitativos, y esa ambición la que hace que, una vez elevado, su silueta resulte a veces demasiado estridente y vulgar. Pero su voluntad de abrir caminos y alejarse de la cómoda reiteración del molde kirbyano, la sintonía con el momento vital al que pertenece (un valor que ya nunca perderá), y lo interesante de algunas de las situaciones y personajes planteados por McGregor, así como de las imaginativas y brillantes páginas de Graham, lo convierten en una obra excepcional a la cual es justo recordar 25 años más tarde. Y sí, tal vez los pocos que se acerquen a ella ahora la consideren sólo una farragosa pesadilla del post-hippismo, pero yo, al menos, he pagado mi deuda.

TRAJANO BERMÚDEZ

Todos los sueños tienen dueño...



#LFL5001. Libro de 144 páginas en blanco y negro. 1950 pesetas. Escrito por Trajano Bermúdez y Eduardo García Sánchez

Todo lo que siempre quisiste saber sobre la obra cumbre de **Neil Gaiman**.

Una guía exhaustiva que repasa todos los episodios y personajes de la serie, así como sus derivaciones, que con el tiempo, han ido conformando el mundo del Señor de los Sueños.

Biografía del guionista y de los dibujantes cuya visión personal ayudó a que *Sandman* fuese lo que hoy en día es.

Y además...

Todas las referencias, las alusiones, homenajes y secretos que Gaiman ocultó en su interior...

Y próximamente...

Guía del cómic Independiente por Óscar Palmer

Referencia	Unidades	Descripción	Precio

Fecha de pedido

+Gastos de envío 500ptas

Importe total

Nombre:
Dirección.
Ciudad: Código: Telf

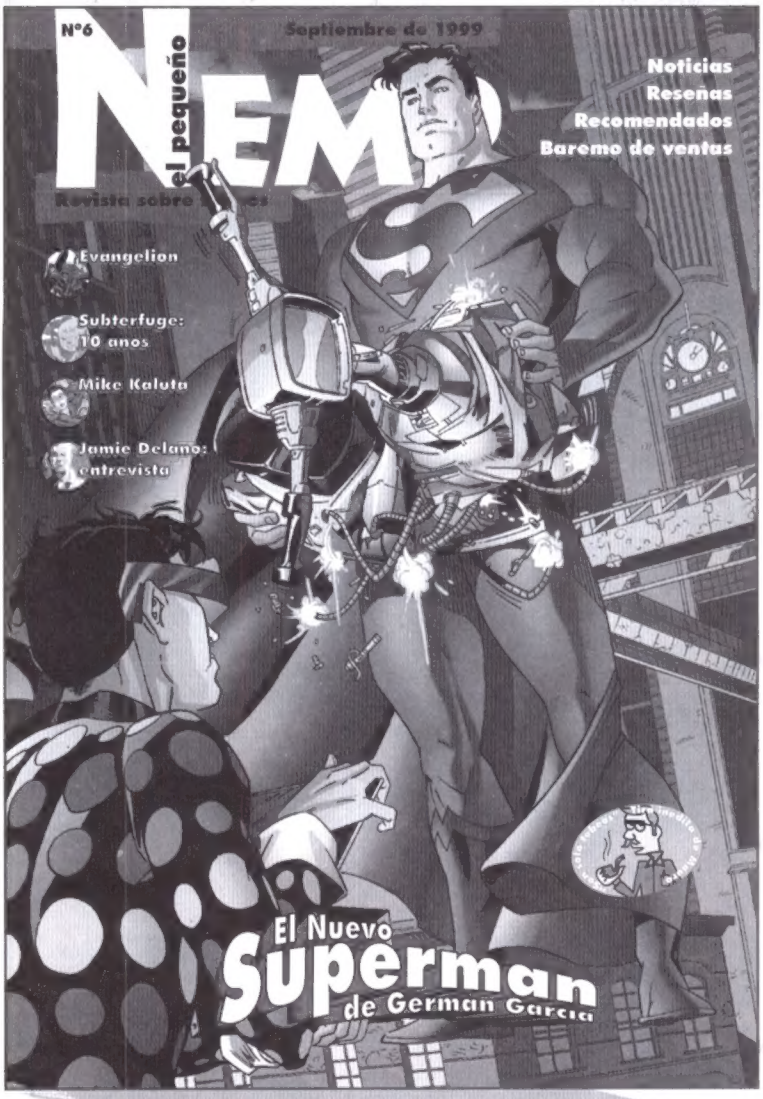
☐ Con cargo a tarjeta de número

Tarjeta válida hasta:

Si quieres pedir éste o cualquier otro material de nuestro catálogo, calcula el importe de tu pedido, añádele los gastos de envío y haz un giro postal a Distrimagen s.l. C/Ulises 91, Madrid, 28043. Lo recibirás a vuelta de correo.

LA FACTORIA DE IDEAS

DISTRIMAGEN



#NE001
Número 1:
Gen 13
Ikkyu
Excelsior
La Búsqueda del Pájaro del Tiempo

#NE002
Número 2:
Terminal City
Crumb
From Hell
Tess Tinieblas
Noritaka

#NE003
Número 3:
Bouq
Cyber Weapon X
Fanhunter
Historia de una mala Rata

#NE004
Número 4:
Grendel
Akira
Bola Ocho
Born Again

#NE005
Número 5:
Groo
Ruroni Kenshin
Juego de Manos
Fax from Sarajevo
La Guillotina

Y además...
Noticias•Reseñas•Recomendaciones
Baremos de ventas•Anticipos•Listado de novedades...

NEMO
Revista sobre cómics

La guía para saberlo todo sobre comics

Ahora puedes suscribirte a **NEMO**. Envíanos un giro postal por **2.145 pesetas** (11 números) a la dirección de **La Factoría de Ideas** y recibirás cada mes la revista con los portes pagados.

Referencia	Unidades	Descripción	Precio

Fecha de pedido ...../...../.....

+Gastos de envío 500ptas

Importe total

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: Código: _____ Telf.: _____

☐ Con cargo a tarjeta 1654 de número: Firma:

Tarjeta válida hasta: Mes Año

Si quieres pedir alguno de los números atrasados de la revista, calcula el importe de tu pedido, añádele los gastos de envío y haz un giro postal a Distrimagen s.l. C/Ulises 91, Madrid, 28043. Lo recibirás a vuelta de correo.

LA FACTORIA DE IDEAS

Plaza, 15. 28043 Madrid. Spain.
Tel. 91-3887282 Fax: 91-3889140
factoria@distrimagen.es

DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: 91 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: 91 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel 93 405 33 65 Tel/Fax: 93 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

Repetimos la tira de Javier Olivares publicada en U #17, que fue mal reproducida en aquella ocasión.

EL SR. SMITH
Su malestar es imaginario. No se alarme. Posee ud. una salud de HIERRO. Me espetó mi médico.
Me equivoqué. ¿Ve esto? Es un cáncer irreversible. Pero no se preocupe, ud. es dueño de unos nervios de ACERO.
Me soltó tres meses después.
Como es lógico, cobró en METÁLICO.

los 3 marcianos MANOLO
El mundo de Pupo giraba alrededor del concepto «ESTANTERÍAS A MEDIDA», pero... ¡ERAN CARÍSIMAS!
IMPOSIBLE OBTENER UN PRÉSTAMO DE NADIE...
Mi familia me ha repudiado por pedigüeño y manirroto...
EN UN HOMENAJE A UN VIEJO GAG, A PUNTO ESTUVO DE... ¡VENDER LOS TEBEOS PARA COMPRAR ESTANTERÍAS, JA JA!
En cuanto a mis amigos...
O SEA QUE PUPO DESAPARECIÓ EN LA NOCHE...
¿...QUIÉN QUIERE OÍR HABLAR DE TEBEOS?... ¡NO TENGO AMIGOS! ¡ESTOY... SOLO!
SA/CONTINUARÁ

PABLITO
Pachín y su perro Pachín Pablo.
Pablo, llaman del U, que a ver si dejas de plagiar a otros dibujantes en tus tiras...
¿Plagio? ¡Pandilla de incultos!! Son homenajes a los maestros!! / Plagio es cuando alguien se aprovecha del talento de otros para beneficiarse de su prestigio. El plagio es para los torpes, los vagos, para... para...
¿...para mí?
Que sí, que a partir del mes que viene se currará más las tiras...

Pablito, dibujante español y su perro Juan el freakie
AGREDA POR AQUÍ
AGREDA POR ALLÁ
NO LO AGUANTO
¿POR QUÉ SE EMPEÑA LA CRÍTICA EN ENDIOSAR A ESE NIÑATO DE CHISTE FÁCIL TRAZO SIMPLÓN Y CORRECCIÓN POLÍTICA?
¿CELOSO?
AAAAAH! CÁLLATE! CÁLLATEE!!

ARTE 9

comics • libros • juegos

Desde 1982

El vicio más sano

COMICS
forum + glenat
gran stock de atrasados
norma + manga
ediciones especiales
todo tipo de álbumes

JUEGOS
rol + cartas
wargames + figuras

LIBROS
ciencia ficción
fantasía
novela histórica
ediciones especiales
fanzines

REGALOS
ropa variada
accesorios
muñecos + figuras

Arte: John Haile Copyright John Haile - 3

Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS

DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
Metro: Manuel Becerra

CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
Metro: Puerta del Sol

HILARIÓN ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
Metro: Moncloa

BUSTOS TAVERA, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63

FRAY LUIS DE LEÓN, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62

INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70

SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87

SAN JULIAN, 5
09002 - BURGOS
TLF: 94 720 14 88

#18 diciembre 1999
695 ptas.

La Factoría • U 18 • 225 ptas